www.ssonline.com.pl

w numerze graficzna rewolucja Pegaza - musisz to zobaczyć!!!

SECRET SERVICE

WRZESIEŃ (09/2001)
INDEX 361577
ISSN 1641-7380
CENA 7zł 90gr
(zawiera 7% VAT)

93

w środku
graficzna rewolucja Pegaza
tylko dla czytelników
pokaz filmu
szczegóły w środku

Max Payne
pojęcie bólu zyskało nowy wymiar

Emperor Battle for Dune
ocena 9.5 mówi wszystko

Anachronox
zakręcona przysztościowka

między innymi:

final fantasy
recenzja filmu

baldur's gate 2
tron bhaala

diablo 2
pan zniszczenia

operation flashpoint
recka/imadto

alone in the dark 4
imadto

mechcommander 2

train simulator
recka/imadto

jekyll & hyde

myst 3
imadto

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND
ISSN 1641-7380
09
9 771641 738010

ORYGINALNY TRAFFIC GIANT GOLD TAŃSZY OD PIRACKIEGO!
Czytaj na następnej stronie

Projekt okładki: Pegaz Ass Grafika: Emperor Battle for Dune © 2001 Electronic Arts Inc.

Buduj, Rządź, Odkrywaj, Walcz!

W sprzedaży już 29 sierpnia!

Alien Nations

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Alien Nations 2 to gra rozwijająca ideę słynnych Osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji. Każda z nich wymaga innej strategii rozgrywki oraz posiada wyjątkowe umiejętności. Niezależnie jaką kierujesz rasą po raz pierwszy masz okazję obserwować tak naturalny rozwój swojego plemienia. Każdy obywatel ma swoje imię, charakter i upodobania. Nie musisz też swym poddanym cały czas wydawać rozkazów. Sami robią to co uznają za właściwe w danej sytuacji: zdobywają pożywienie, ścinają drzewa, rozmnażają się :-) No właśnie, możesz zapomnieć o „produkowaniu ludzi". To Twoi poddani połączeni w pary, zajmują się tym. Zabawy i psoty dorastających dzieci są miłym urozmaiceniem Twojej osady. Dzięki możliwości powiększenia obrazu bez utraty jakości grafiki, możemy z wielką precyzją podglądać naszych osadników. Nowatorstwo odwzorowania rozwoju społeczeństwa i piękna grafika to nie wszystko. Od teraz masz dwie różne drogi prowadzące do podporządkowania pozostałych plemion: wojnę lub dominację gospodarczą. Buduj, rządź, odkrywaj, walcz!

- Trzy odmienne rasy Pimmonowie, Amazonki oraz Sajikisowie.
- Zapierająca dech w piersiach, niezwykle szczegółowa grafika 3D z możliwością płynnego powiększania terenu rozgrywki, pozwalająca dostrzec najdrobniejsze szczegóły codziennego życia naszego plemienia.
- Ponad 120 postaci o niepowtarzalnym wyglądzie oraz cechach charakteru.
- Symulacja rozwoju społeczeństwa uwzględniająca naturalne procesy tj. tworzenie rodzin, rodzenie dzieci, dojrzewanie, nabywanie umiejętności.
- Ponad 100 różnego rodzaju budynków w całej grze.
- Intuicyjna i prosta obsługa, pozwalająca skoncentrować się na rozgrywce.
- Dwie drogi prowadzące do zwycięstwa: wojna lub dyplomacja
- Możliwość rozgrywki w trybie dla wielu graczy w trybie LAN (deathmatch, rozgrywka ekonomiczna i gra na czas) oraz na Internecie.
- Profesjonalna Polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.
- Dodatkowo w zestawie pierwsza część gry Alien Nations po polsku GRATIS!

W pudełku z grą dodatkowo znajdziesz grę **ALIEN NATIONS PL** pierwszą część sagi Alien Nations **GRATIS!**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

PATRONAT INTERNETOWY
Wirtualna Polska
www.gry.wp.pl

JoWooD Productions

© 2001 JoWood Productions SoftwareAG. Wszelkie prawa zastrzeżone.

JUŻ W SPRZEDAŻY TRAFFIC GIANT GOLD za 29,90!

Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie Extra Gra. ZAJRZYJ!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Płyta CD z grą TRAFFIC GIANT po polsku

Płyta CD z dodatkiem TRAFFIC GIANT - Dodatkowe Misje po polsku

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki

TRAFFIC GIANT GOLD = Traffic Giant + Traffic Giant Dodatkowe Misje

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Traffic Giant Gold - doskonała gra ekonomiczna symulująca życie wielkich metropolii. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

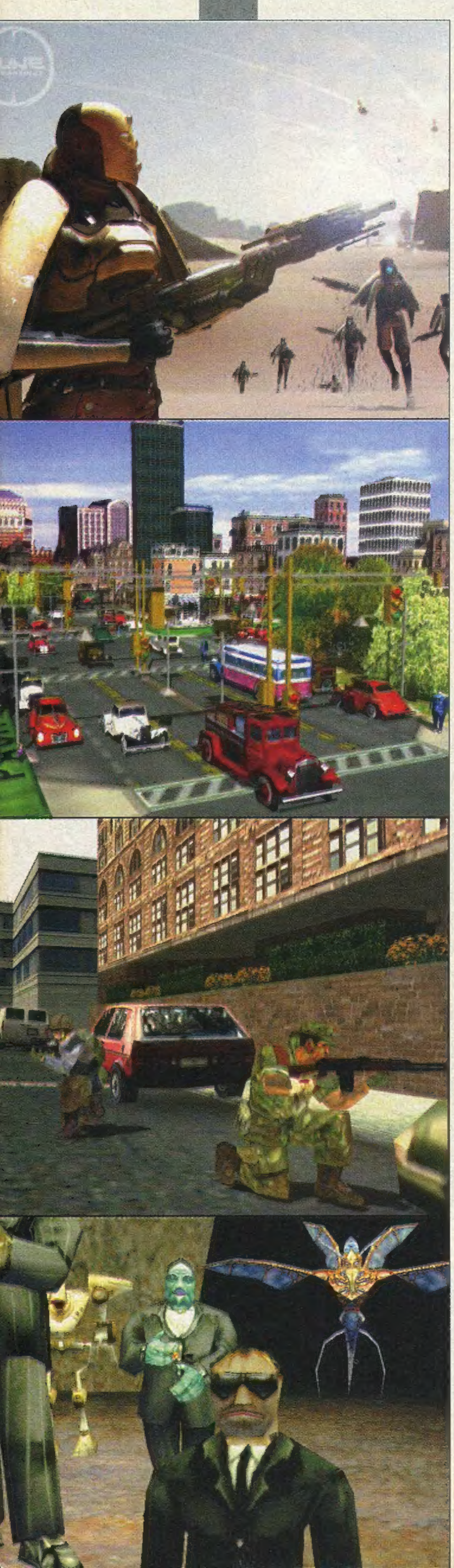
Szukaj w punktach z prasą.

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com

Patronat radiowy RADIOSTACJA radiostacja **• Patronat internetowy: www.gry.wp.pl** Wirtualna Polska www.gry.wp.pl

spis treści numeru 93

wrzesień 2001



rzut okiem

Archaniot 20
Dune: Generations 19
From Dusk Till Down 13
Frontier Land 12
Gorasul 15
Monopoly Tycoon 22
Pretorians 14
Prison 12
Rally Trophy 8
Rogue Spear Black Thorn 18
Target Korea 10
Techno–thriller – wywiad w Metropolis 20
Tom Clancy's Ghost Recon 16
Zero–G Marines 18
Final Fantasy The Spirits Within ... 24

na 5 minut...

Alien Nations 2 26

kombat korner

Tekken 4 28

recenzje

Anachronox 38
Baldur's Gate: Tron Bhaala 78
Cycling Manager 77
Diablo 2: Pan Zniszczenia 80
Divided Ground 75
Emperor: Battle for Dune 42
Heroes Chronicles 54
Hooligans 55
House of Dead 2 59
Jekyll&Hyde 62
Legends of Might&Magic 52
Max Payne 30
MechCommander 2 46
MS Train Simulator 50
Open Kart 57
Operation Flashpoint 34
Panzer Campaigns: Tobruk '41 74
Panzer Dragoon 59
Pearl Harbour: Defend the Fleet 64
Pearl Harbour: Strike at Down 69
Road to India 60
Sega Rally 58
Sega World Wide Soccer 58
Stable Masters 2001 76
Star Trek: DS9 Dominion Wars 61
Startopia 72
Super Chiks'76 56
The Sting! 70
Z2: Steel Soldiers 48

data disc

Microsoft Links 2001 Expansion Pack 84
MS Flight Simulator – dodatki 82
Starfleet Command: Orion Pirates 85

w imadle

Alone in the Dark 4 cz. 1 88
MS Train Simulator 96
Myst 3: Exile 92
Operation Flashpoint cz. 1 86
Tropico cz. 2 98

hardware

10 x Cooler 102
Co w prockach piszczy 100
Do czego komputer: Muzyka 104
eTeacher 106

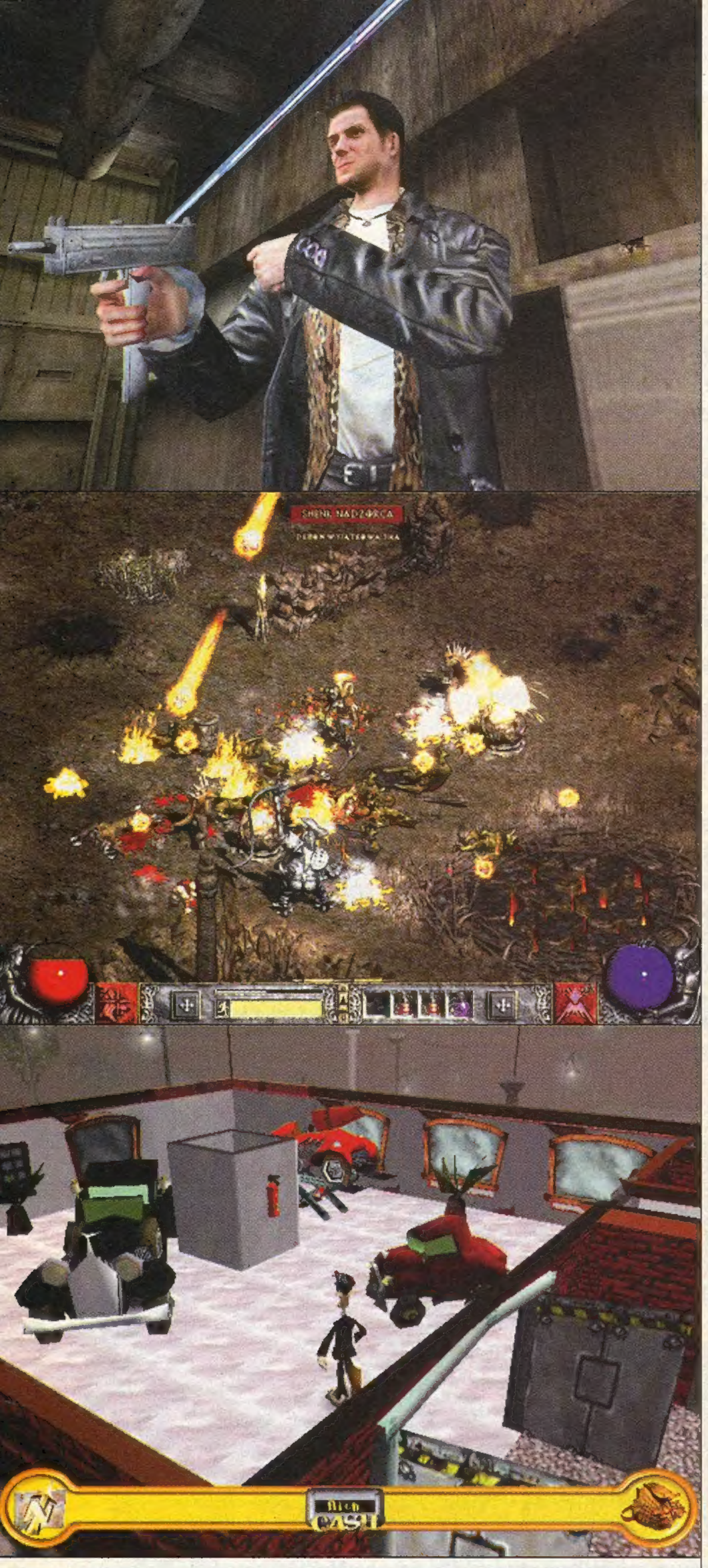
kgb

cybernet

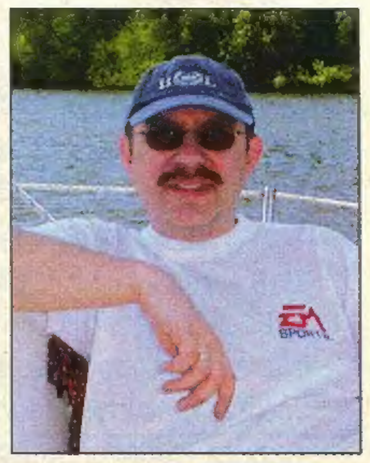
Sieć Graczom 120
Szpiedzy WWW 122
Teleimmersja 124

manga room

Jak powstaje Manga 130



read.me



Hi, guys and dziewczynki!

Mam dla Was 3 i 1/2 dobre wiadomości.

Wszędzie w newsach radiowych i telewizyjnych leje się krew, więc dla odmiany ja zapodam coś pozytywnego:

1. *Po pierwsze, po wielu latach ewolucyjnych zmian szaty graficznej pisma, pod wpływem impulsu nudy wakacyjnej (wszak dwutygodniowe odcięcie od kompa nie mogło pozostać obojętne dla organizmu!), postanowiłem coś z tym zrobić w sposób bardziej zauważalny. I tak oto SS dorobił się „częściowo" nowego, uwspółcześnionego layoutu. Piszę częściowo, ponieważ w gronie zespołu redakcyjnego postanowiliśmy jednak dostosować skalę zmian do głosów pochodzących z naszej internetowej ankiety (47,02% do 52,98% – stan na 11.08.2001) i nie robić wszystkiego na raz. Jestem ogromnie ciekaw Waszych opinii i oczekuję na nie jak zwykle pod adresem: przecieki@ssonline.com.pl.*
2. *Po drugie, chciałem polecić powszechnej uwadze naszą stronę internetową po remoncie **www.ssonline.com.pl**. Spotkała się ona z bardzo przychylnym przyjęciem odwiedzających. Pierwsze 50 wejść nastąpiło w ciągu pierwszego kwadransa po jej uruchomieniu, a lipiec – mimo że to przecież miesiąc wakacyjny – zamknęliśmy przy stanie 25 tys. odwiedzin. Musi coś w tym jest, że lud się tak garnie... Zresztą, nie ma co się dziwić: newsy dodawane praktycznie codziennie, imadła, dema, patche, filmy, programy użytkowe, aktualne sterowniki... czyż to nie wystarczy :)*
3. *Po trzecie, z niekłamaną radością chciałem powitać powracającego na nasze łamy „syna marnotrawnego", człowieka legendę złotych czasów SS–a, niedościgłego recenzenta przygodówek – Piotra „Micza" Mańkowskiego.*
4. *Na koniec zostawiłem sobie najważniejszą, choć oczywistą wiadomość. Oto mimo wichrzycielskich głosów, które rozpuszczane są po Sieci przez wrogi nam element, jak widać – Secret wychodzi i czuje się świetnie.*

Wasz zapracowany i na zawsze oddany

Pegaz Ass

PS Przykry moment rozpoczęcia szkoły chcielibyśmy osłodzić wybrańcom, zapraszając ich na przedpremierowy (Uwaga, Uwaga!!!) pokaz filmu FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN – szczegóły w numerze.

ARDsoft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
Gry
Multimedia
Programy :Użytkowe
Księgowe
Magazynowe
Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79
E-mail: ardsoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.com.pl
02-457 Warszawa ; ul.Łopuszańska 117/123

Bestsellery w Sieci!

Zestawienie powstaje na podstawie rankingu sprzedaży w sklepie internetowym VIVID.PL

GRY	MULTIMEDIA
1 Diablo 2: Pan zniszczenia	1 Internet Translator
2 Baldur's Gate 2: Tron Bhaala	2 Mapa Europy 2001 + Auto Atlas
3 Emperor: Battle For Dune	3 Nauka jazdy na CD
4 Tropico	4 Collins: Słownik polsko-ang. i angielsko-pol.
5 Half Life – Blueshift	5 EuroPlus + Reward Millennium Profes. Pack

VIVID.PL SA www.vivid.pl TWÓJ ULUBIONY SKLEP

SECRET SERVICE magazyn gier komputerowych www.ssonline.com.pl

Wydawca: ProScript Sp. z o.o. ■ Prezes Wydawnictwa Bronisława Nowak
■ Redaktor naczelny Waldemar *„Pegaz Ass"* Nowak
■ Z-ca red. nacz. Rafał *„Lord Hunter"*Gałecki
■ Sekretarz redakcji Rafał *„Zulu"*Skrzypek
■ Zespół redakcyjny: Zdzisław *„Topgun"* Borawski, Paweł *„Pooh"* Chmielowiec, Dariusz *„Berger"* Góralski, Maciej *„Valpurgius"* Hajnrich, Paweł *„Pejotl"* Jankowski, Zbigniew *„B-Beck"* Jankowski, Jakub *„Gunner"* Kaczmarek, Michał *„Nefliqus"* Kaliciak, Mirosław *„Qki"* Kuk, Andrzej *„Karalusio"* Łukasiak, Grzegorz *„Murmur"* Młodawski, Piotr *„Frogger"* Moskal, Maciej *„Mamut"* Ogiński, Dariusz *„Konsolite"* Pasturczak, Rafał *„Jetboy"* Piasek, Zdzisław *„Pisiek"* Pisiński, Piotr *„Gunman"* Rożalski, Marcin *„Campari"* Sołtys, Krzysztof *„Hunteros"* Wierzbicki, Dominik *„Teg"* Wojnarowski, Radosław *„Kaczuch"* Kaczyński.

■ Dyrektor artystyczny: Waldemar Nowak ■ DTP & Prepress: Adam Andrzejewski, Jacek Piekarek
■ Webmaster: Wardziak *„Nasteq"* Tomasz ■ Druk UNIPROM S.A. Warszawa
■ Dział Reklamy: Piotr Pacana tel.(0-22) 652-37-37, reklama@ssonline.com.pl
■ Adres do korespondencji: SECRET SERVICE 00-800 Warszawa 66 skr. poczt. 21
■ Sklepik firmowy: Warszawa, ul. Biała 3 pok. 7 tel./fax (0-22) 624-91-47 pon-pt. godz. 9^{00}-16^{00}
■ E-mail: redakcja@ssonline.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Zax

Na naszym rynku dawno już nie pojawiały się dobre strzelaniny zręcznościowe. Gra ZAX, której dystrybutorem będzie CD Projekt, ma szansę przełamać ten marazm. Wcielając się w żołnierza Galaktycznego Imperium, musisz walczyć o przetrwanie. Oczywiście, fabuła nie jest tak ważna jak szybka i dynamiczna rozgrywka, więc nie ma się co nad nią skupiać. Na podstawie pierwszych przecieków można sądzić, że gra będzie oferować fanom gatunku wszystko to, co najlepsze. Oczywiście, zostanie też w pełni zlokalizowana.

Battle Realms

Ma to być strategia czasu rzeczywistego, coś w stylu WARCRAFTA. Być może uda się jej wykorzystać fakt, że Blizzard przełożył premierę trzeciej części swego przeboju na grudzień. Przygotowująca BATTLE REALMS firma Liquid Of Crave Entertainment planuje bowiem wydanie swojego dzieła całe dwa miesiące wcześniej. Może graficznie nie będzie to WARCRAFT 3, ale pod względem scenariusza i dostępnych w nim opcji da radę mu dorównywać, a może nawet i przebije go o grubość włosa?

Kolejny nForce

Jeszcze na rynku nie zagościł na dobre nForce ze zintegrowaną grafiką GeForce 2 MX, a nVidia już zapowiedziała (na koniec I kwartału 2002 roku) dwa kolejne układy z tej wykorzystującej nowy rdzeń graficzny rodziny! Będzie nim NV17, czyli GeForce 3 MX w pełni wykorzystujący dobrodziejstwa DirectX 8. Dzięki architekturze TwinBank i obsłudze pamięci PC 2700 DDR Crush 18 ma oferować przepustowość na poziomie 5,4 GB/s!! Kolejny nForce zapowiada się więc arcyciekawie!

Industry Giant 2

Pierwsza część INDUSTRY GIANT sprzedała się w nakładzie ponad 2 mln egzemplarzy. Czy „dwójka" ma szansę pobić ten rekord? IG2 to symulator biznesu. Jego akcja rozgrywa się w latach 50. w USA. Gracz wciela się tu w przedsiębiorcę, który zarządzając zasobami, produkcją i handlem, dąży do wypełnienia swojej życiowej misji – stworzenia niezależnego imperium finansowego. Kolorowa grafika, zmienne otoczenie, ponad 50 różnych środków transportu i możliwość interakcji z przeciwnikiem sprawia, że IG2 może stać się bardzo ciekawą pozycją.

P4 bez RDRAM

Intel zaprzestał dostarczania RDRAM w pudełkach z P4. Uważa bowiem, iż pod względem cenowym pamięci te stały się na tyle konkurencyjne, iż dalsza ich promocja nie jest już potrzebna. Jednak gdy porównamy SDRAM czy nawet DDR SDRAM z modułami RDRAM, to argument o ich cenowej konkurencyjności wydaje się co najmniej naciągany. My uważamy, że decyzja ta jest związana raczej z rosnącym popytem na AMD-ki.

Neverwinter Nights

Jeśli wierzyć zapowiedziom, będzie to gra role–playing, która całkowicie zrewolucjonizuje gatunek cRPG. Oprócz rozbudowanego singleplayera (ponad 100 godzin rozgrywki) NEVERWINTER NIGHTS będzie się odznaczał niezwykle rozbudowanym trybem online, który ma pobić wszystko, co dotychczas było zrobione w temacie RPG online. Gra ma oferować edytor światów, dzięki któremu można będzie wykreować swoje własne królestwo i zaprosić do gry innych graczy lub stworzyć NPC–ów wg własnego widzimisię (można nadawać im określony wygląd, uzbrojenie, a nawet określać sprawność intelektu i rodzaj zachowania). NN pokaże pazury nie tylko w Internecie – w sieci lokalnej też można będzie grać! Które z tych zapowiedzi okażą się prawdziwe, przekonamy się w I kwartale roku 2002.

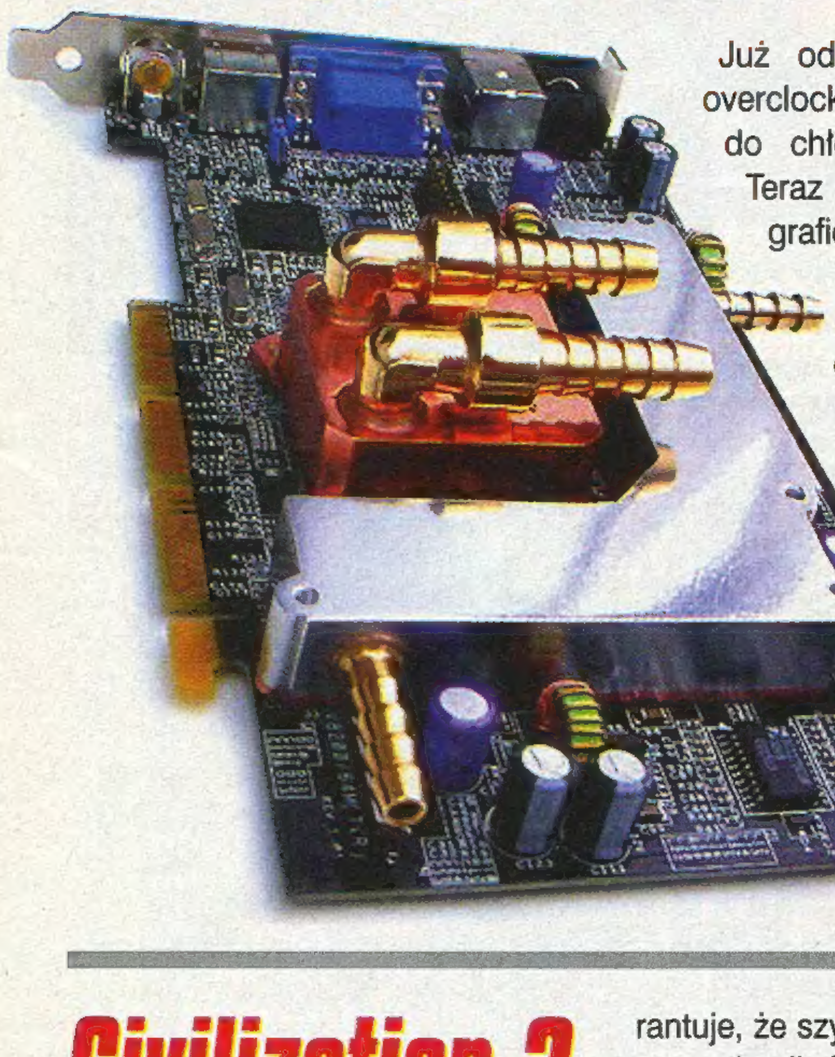
DVD Region X

Za 20 funtów brytyjska firma Datel oferuje do konsoli PlayStation 2 przystawkę, która umożliwia zmianę ko-

dów regionalnych DVD. DVD Region X umieszcza się w slocie karty pamięci. Po wczytaniu programu z dostarczanego przez producenta CD–ROM–u należy konsolę zrestartować, a potem postępować zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Rzut okiem

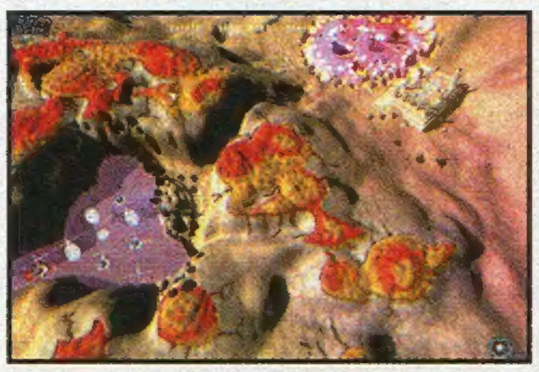
Pływający GeForce 3



Już od dawna ekstremalni overclockerzy używają wody do chłodzenia procesorów. Teraz oto pojawiła się karta graficzna, w której zastosowano właśnie tę metodę! Oparta jest ona na najpotężniejszym obecnie układzie graficznym GeForce 3. Tak oto wygląda to cudo. A ciekawe, jak będzie się kręcić?

Perimeter

Jeszcze jeden RTS, który pojawi się na początku 2002 roku. Czy jest jeszcze coś, czym taka gra mogłaby zaskoczyć? Ta dzieje się w odległej, choć bliżej nieokreślonej przyszłości. Ludzkość zmuszona została do opuszczenia staruszki Ziemii i wyruszenia na poszukiwanie nowych światów. Zarządza się bazą, buduje jednostki i wydobywa surowce – czyli tak, jak w klasycznej strategii czasu rzeczywistego.



Civilization 3

Wszyscy z pewnością słyszeli o tej jednej z najbardziej kultowych gier komputerowych. Oto ostatnio Sid Meier, razem ze swoim zespołem, poinformował, iż pod koniec tego roku wydana zostanie CYWILIZACJA 3. Nazwisko tego twórcy gwarantuje, że szykuje się kolejna gratka dla fanów strategii. Znacznej poprawie uległa oprawa graficzna, a dyplomacja i handel będą odgrywały dużo bardziej istotną rolę niż w poprzednich częściach gry. Niestety, musimy uzbroić się w cierpliwość, gdyż jej premiera odbyć ma się około listopada.

Ozzy's Black Skies

Jak sama jej nazwa wskazuje, będzie nawiązywać do twórczości skandalizującego rockmana Ozzy'ego Osbourne'a. Może i nie jest on tak dobrze znany jak Alice Cooper, którego sceniczne przyzwyczajenia obejmowały np. symulowane wieszanie się na stryczku, ale i tak jego sława niegrzecznego, lekko satanizującego chłopca jest niemała. Z pewnością piosenkarz ten posiada odpowiednio spaczoną wyobraźnię, by dostarczyć dobrych pomysłów autorom scenariusza OZZY'S BLACK SKIES.

Darmowy dodatek do Heart of Winter!

Zostanie on nazwany TRIALS OF THE LUREMASTER, a CD Projekt pracuje już nad jego lokalizacją. Plik o wielkości ponad 70 MB (drżyjcie modemowcy!) będzie można ściągnąć z internetowych stron tej firmy (www.cdprojekt.com, icewind.cdprojekt.com). Jest to istotna informacja dla naszych krajowych fanów tej gry, ponieważ angielska wersja TOTL nie będzie działać z polskim HOW. Nowy dodatek zawiera dwie nowe, olbrzymie strefy do eksploracji, ponad 30 nowych, magicznych przedmiotów, 5 nowych przeciwników (w tym część z serii BALDUR'S GATE!) oraz poprawki błędów znalezionych w HOW.

Mini News

Intel o 50% obniża ceny swoich topowych procesorów. Oznacza to, że w końcu produkty potentata tej branży będą mogły być porównywalne cenowo z ofertą największego jego konkurenta, czyli firmy AMD.

Jak dowiedzieliśmy się w ostatniej chwili, a wbrew informacjom podanym w klepsydrze recenzji, firma CD Projekt nie będzie dystrybuowała gry OPERATION FLASHPOINT. Jest to spowodowane zmianą własności praw do wydawania tej gry na terenie Polski..

Współpraca pomiędzy firmami Cryo i CD Projekt zostanie wkrótce zakończona. W najbliższym czasie ta ostatnia wyda jeszcze dwie gry tej pierwszej: JEKYLL & HYDE oraz HELLBOY. Cryo podpisało już umowę z IM Group i wszystkie następne jej produkty będą wydawane przez tegoż dystrybutora.

Od września br. na antenie MINIMAXA emitowany będzie czterogodzinny program poświęcony grom komputerowym i telewizyjnym, anime i różnym innym zagadnieniom multimedialnym. Tytuł programu – HYPER.

IM Group zawarło umowę na dystrybucje programów z oferty Sold–Out. Już wkrótce do polskich sklepów trafi seria 19. gier na komputery osobiste. Wśród nich znalazły się przedstawicielki niemal wszystkich gatunków. Cena każdego z tytułów będzie mieścić się w przedziale 25–39 zł.

Samsung poinformował o rozpoczęciu masowej produkcji pamięci Rambus DRAM, działających z częstotliwością 265 MHz. Według producenta nowe kości są dziesięć razy wydajniejsze o klasycznych układów DRAM.

Podczas poświęconej technologiom optycznym imprezy InterOpto 2001 firma TDK zaprezentowała nowy nośnik danych – ML–R (Multi–Lever–R) – o pojemności równej trzem płytom CD–R. Technologię ML–R opracowała amerykańska firma Calimetrics. Przewaga płyt ML–R nad CD–R dotyczy nie tylko pojemności, ale także szybkości transferu danych, która jest tutaj – podobnie jak pojemność – trzykrotnie wyższa.

Bill Gates planuje sprzedaż miliona swoich prywatnych akcji Microsoftu. Transakcja o wartości 66 mln USD zgłoszona została już do specjalnej komisji giełdowej.

Rally Trophy

Wśród miłośników motoryzacji stare samochody zawsze wzbudzają mnóstwo gorących emocji. Nawet warszawa czy syrenka mają dziś grono swych oddanych fanów. Cóż dopiero lśniące, piękne maszyny sportowe sprzed lat! Niestety, obecnie takie zabytki można już właściwie zobaczyć tylko w muzeach lub u prywatnych kolekcjonerów. A co powiedzielibyście na przejażdżkę takowym cudeńkiem?

RALLY TROPHY da nam możliwość zawładnięcia kierownicą jednego z pojazdów, jakich używali nasi ojcowie. Mają tu być dostępne m.in. takie marki, jak Ford Cortina, Opel Kadett Rally Coupe czy Saab 96 V4. Ogółem będzie tego czterna-

ści dziewięć zapierających dech w piersiach tras. Trzeba będzie oczywiście uważać na zmienne warunki atmosferyczne. Zapowiadają się m.in. takie atrakcje, jak: burza, deszcz, mgła, śnieżyca czy zachód słońca (i to nie jakaś tam bitmapa, tylko „ruchome" słońce!).

Pamiętajmy, że firma JoWood pracuje obecnie nad dużą liczbą projektów. Może się to odbić na ich jakości. Z drugiej strony, w sezonie letnio–jesiennym 2001 nie wyjdzie wiele nowych gier samochodowych – to na pewno ułatwi promocję RALLY TROPHY. Jak dla mnie, tytuł ten może stanowić niezłą konkurencję nawet dla NEED FOR SPEED!

Campari

JoWood

ście sztuk. Cóż, może i nie jest to jakoś imponująco dużo, ale przecież tak naprawdę w grze (i nie tylko) liczy się jakość wykonania modelu, a nie liczba dostępnych egzemplarzy. A tu, jak zapewniają autorzy z JoWood, wozy mają być odwzorowane bardzo pieczołowicie i zachowywać się wyjątkowo realistycznie jak na gry komputerowe – tzn. zgodnie z prawami fizyki. Na dodatek będziemy je mogli reperować i systematycznie ulepszać. Zaś za ich pomocą zwiedzimy czterdzie-

▶ Nie minęły 24 godziny od pojawienia się w Sieci elektryzującego newsa o nowym, ultraszybkim ATA/133, a już przyspieszyły pamięci. Razem z planowaną obniżką cen Pentiumów i paru jeszcze podzespołów zanosi się, że na jesieni zacznie się masowa wymiana sprzętu.

▶ AMD poinformowało, że najnowsza fabryka tej firmy – Fab 30 w Dreźnie – wyprodukowała dziesięciomilionowy procesor Athlon.

▶ Reuters podaje, że wirus Code Red spowodował już straty w wysokości 1,2 mld USD. A to dopiero początek: ta kwota może wzrosnąć nawet do 8,7 mld USD. Internetowy serwis The Register ma na tę sprawę – jak zwykle – nieco inne spojrzenie...

▶ Wydawca serii gier TOMB RAIDER, firma Eidos, na łamach francuskiego pisma „Le Monde" przeprosiła francuskiego archeologa. Powód: jedna z postaci w grze ma nazwisko podobne do tego Francuza.

▶ Windows XP miesiąc wcześniej, ale tylko z zestawem komputerowym. Użytkownicy nowych komputerów będą pierwszymi, którzy dostaną w swoje ręce nowy system operacyjny Microsoftu. Na wcześniejszą jego instalację mogą liczyć też firmy, które wykupiły licencję na regularną aktualizację oprogramowania.

Heroes of Might and Magic 4

Krokami Gargantui zbliża się nieuchronnie czwarta część doskonałej i chyba można już z pełną odpowiedzialnością za słowo powiedzieć – kultowej gry HEROES OF MIGHT AND MAGIC. Jej kampanie jak zwykle będą osnute na wątku fabularnym, tylko że tym razem wszystko zacznie się od zniszczenia świata znanego z trzeciej części. Zaczniemy więc budowę nowej, „doskonałej" rzeczywistości prawie od zera. Nowa kraina zwać się będzie Axeoth, ale tak jak i poprzednia zaludniona zostanie znanymi już baśniowymi potworami. Czekamy z niecierpliwością, czym jeszcze zaskoczą nas programiści z 3DO. A może znowu otrzymamy stare w nowej szacie?

Konflikt

Krajowa grupa KG6 jest właśnie w trakcie tworzenia nowego polskiego RTS–a. W grze, która będzie nosiła nazwę KONFLIKT, pokierujemy jedną z czterech stron, ścierających się w walkach na lądzie, w powietrzu i wodzie. Rozbudowana dyplomacja i możliwość prowadzenia rozgrywki w sieci mają być głównymi atutami tej produkcji. Premiera KONFLIKTU zapowiadana jest na Gwiazdkę bieżącego roku.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

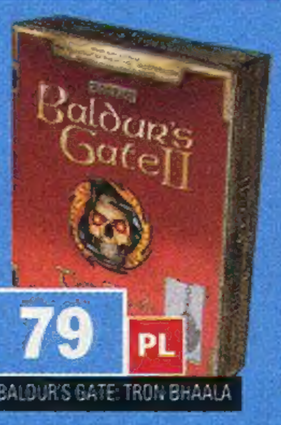
wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, bud. E, 03-301 Warszawa, e-mail: wirtualny@wirtualny.com
PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰, W SOBOTY W GODZINACH 10⁰⁰ - 14⁰⁰

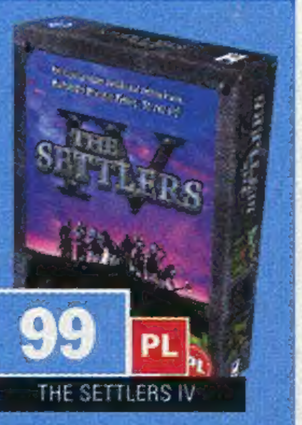
Tel. (0-22) 519 69 69
fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

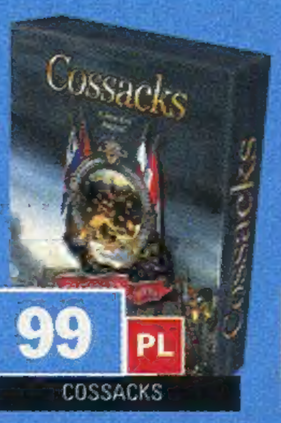
79 PL
DIABLO2: LORD OF DESTRUCTION


79 PL
BALDUR'S GATE: TRON BHAALA

99 PL
FALLOUT TACTICS


99 PL
THE SETTLERS IV

99 PL
MAX PAYNE


99 PL
COSSACKS

129 PL
COMMANDOS 2

129 PL
TROPICO

Kupując jednen z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru:
MESSIAH lub DEVIL INSIDE GRATIS

19 PL
COLIN McRAE RALLY

19 PL
CORSAIRS

29 PL
JAGGED ALLIANCE 2,5

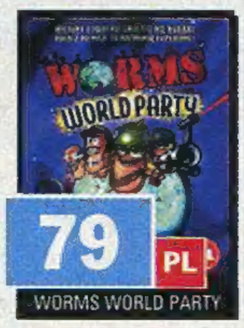
29 PL
TRAFFIC GIANT GOLD

49 PL
GŁUPKI Z KOSMOSU

49 PL
THE LONGEST JOURNEY

49 PL
GRAND PRIX 3

49 PL
EUROPA UNIVERSALIS


79 PL
WORMS WORLD PARTY

99 PL
ICEWIND DALE ZŁOTA ED

119 PL
HALF-LIFE GENERATION

119 PL
BLACK & WHITE

119 PL
EMPEROR BATTLE FOR DUNE

119 PL
SIMS BONUS

149 PL
SIMS TOTAL

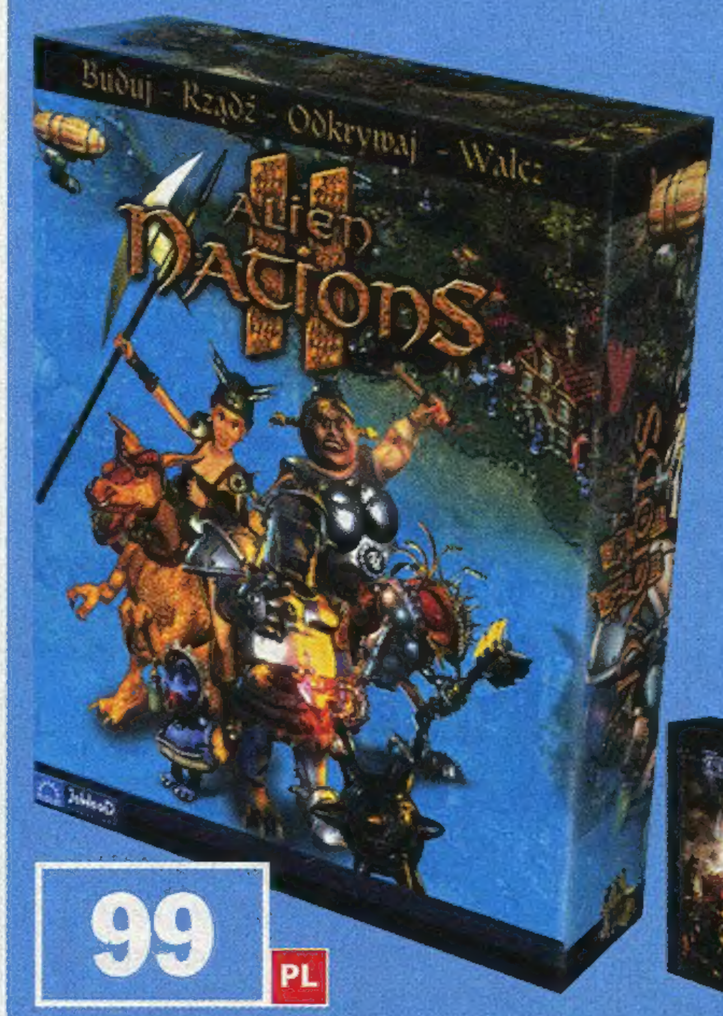
CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 6 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Ceny zawierają podatek VAT.

PRZED PREMIERĄ | CO NOWEGO | GRY KOMPUTEROWE | GRY KOMPUTEROWE

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

ALIEN NATIONS 2



99 PL

Alien Nations 2 to gra rozwijająca ideę słynnych Osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji, która wymaga innej strategii rozgrywki, każda z nich posiada odmienną architekturę, oraz wyjątkowe umiejętności.

Promocja trwa do końca września.

PREMIERA: 29 SIERPIEŃ 2001

Zamawiając przed premierą grę Alien Nations 2 otrzymasz GRATIS grę KINGDOM UNDER FIRE PL

ARCANUM

129 PL

Witaj w świecie Arcanum, miejscu, w którym magia i technologia mają równą władzę! Podobnie jak w Fallout, gracz może wcielić się w wiele postaci (lub stworzyć własną), otrzymuje niezliczoną ilość dróg eksplorowania świata oraz najwyższy poziom grywalności.

PREMIERA: WRZESIEŃ 2001

Zamawiając przed premierą grę ARCANUM otrzymasz GRATIS grę DEVIL INSIDE PL

BESTSELLER - NAJWIĘKSZE HITY BLIZZARDA POWRACAJĄ!

W nowej serii BESTSELLER będzie można kupić klasyczne gry Blizzarda w doskonałych cenach!

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2001

49
DIABLO + HELLFIRE

49 PL
STARCRAFT + BROOD WAR

49 PL
WARCRAFT + Edycja Battle.net

KSIĄŻKI | GRY KOMPUTEROWE | GRY KARCIANE | FILMY DVD

22
KRUCJATA LIBERTYEGO

27
DZIEDZICTWO KRWI

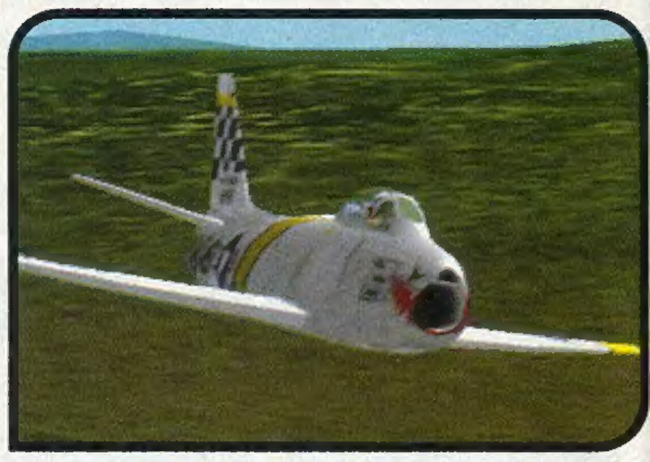
35
MAGIC THE GATHERING 7
2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron.

49
ZESTAW PODSTAWOWY
Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart.

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE! - 24 h

wirtualny.com

Target Korea



Symulatory lotnicze online zdobywają sobie coraz więcej zwolenników. Spójrzmy tylko na rzeszę graczy w WARBIRDS, ACES HIGH czy FIGHTER ACE. Nic dziwnego, że za tworzenie tego typu produktów wzięła się cała masa firm. Jedną z nich jest Sickware, której ludzie mieli wcześniej udział w tworzeniu znanego programu pt. ROGER WILCO. Siły drzemiące w entuzjastach lotnictwa na całym świecie zespół ten chce wykorzystać do stworzenia elastycznych i oferujących duże możliwości rozbudowy symulatorów internetowych o wspólnej nazwie TARGETWARE. Rola producenta ma się ograniczać do zbudowania silnika 3D i kontroli jakości takich elementów, jak modele samolotów, tereny czy opisy fizyki lotu, a także oczywiście szeroko pojętej koordynacji całości prac.

Zaproponowano, aby pierwszym elementem tej serii był symulator o nazwie TARGET KOREA – osadzony, jak sama nazwa wskazuje, w realiach wojny w Korei. Wprawdzie to gracze mają decydować, co ma być w programie, jednak aby zapanować nad realizmem, firma musiała ustalić jeden okres historyczny. W tej chwili na wzmiankowany projekt składa się silnik 3D, prosty teren oraz trzy samoloty: MiG–15 Bis, F–51 Mustang oraz F–86F Sabre. Trwają już beta testy gry. Po wydaniu jej pierwszej wersji firma planuje udostępniać kolejne, tworzone już przez graczy. Powinny pojawić się tam następujące maszyny: F–84 Thunderjet, F–94 Starfire, F–80 Shooting Star, Meteor, F–82 Twin Mustang, F3D SkyKnight, F4U Corsair, F9F Panther, F2H Banshee, Po–2, Il–10, Jak 7, Jak 9, Sea Fury, Seafire, C–119 Flying Boxcar, B–26 Invader, B–29 Superfortress i Skyraider.

Na modułową budowę swego produktu Sickware zdecydowało się z pewnością ze względu na sukcesy innych gier o otwartej architekturze. Na przykład COMBAT FLIGHT SIMULATOR czy EUROPEAN AIR WAR są nadal żywe dzięki masie dodatków, które do nich powstają. Jednakże na podstawie wzmiankowanych gier nie można stworzyć tak masowych symulatorów internetowych jak WARBIRDS, ponieważ każdy ma „własną" kolekcję dodatków, które w celu oszukiwania innych graczy mogą mieć podwyższane charakterystyki. TARGET KOREA i następne gry z opisywanej tu serii mają być pozbawione tej wady.

Gracze, którzy zechcą tworzyć nowe elementy symulatora, muszą najpierw wysłać swoje prace do producenta, aby otrzymać (albo i nie) certyfikat jakości. Dopiero wtedy dodatek będzie można pobrać ze strony Sickware. Podobnie jak główny producent prawo wydawania certyfikatów maja mieć administratorzy dużych serwerów prywatnych. Firma kładzie też nacisk na zapewnienie praw autorom poszczególnych modułów. Wprawdzie pliki źródłowe będzie można otwierać zwykłym edytorem tekstu i dowolnie zmieniać, jednak pod swą modyfikacją należy złożyć elektroniczny podpis. Dzięki temu autor ma zyskać kontrolę nad udostępnianiem swoich dodatków, a administrator – nad jakością modułów, których używają gracze korzystający z jego serwera. Podobnie cała komunikacja pomiędzy klientami a serwerem ma być szyfrowana, aby uniknąć różnych „niesportowych" zachowań.

Sickware udostępniło w Sieci całą dokumentację techniczną symulatora. Znajdziemy tam informację, jaka powinna być budowa fizycznego modelu lotu, modelowanie uszkodzeń, format plików z danymi i inne. Będzie możliwość stawiana własnych serwerów dla 250 i więcej graczy. Jeżeli ktoś ma ochotę uczestniczyć w tym projekcie, niech zerknie na www.targetware.net. Gra ma być wydana zarówno na PC, jak i na Macintosha.

Gunman

Sickware

To już przesada !!!
Takie gry za 19,90 !?!

extra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

już w sprzedaży!

Więcej informacji pod adresem: http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe.
Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.

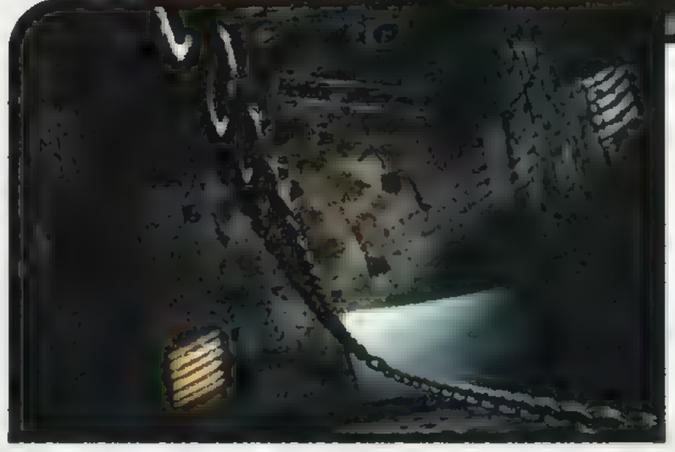
Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt – wiodący wydawca gier komputerowych. Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com. Więcej informacji www.cdprojekt.com

Prison

Jak sama nazwa wskazuje, gra ta jest symulatorem więzienia. Wybierasz sobie postać, a następnie ustalasz jej przeszłość, tj. za co trafiła do „pudła". Wybór na podstawie wyglądu i przeszłości nie ma większego znaczenia – liczy się rozdysponowanie punktów na współczynniki: siłę, zręczność, karate, złodziejstwo, handel, charyzmę itp. Jest tu jeszcze... 499 innych więźniów! Kierują nimi żywi gracze (w końcu to gra sieciowa!). Większość z nich jest do Ciebie nastawiona negatywnie. Jednak jeśli jesteś dostateczne mocny w gębie, możesz pozyskać sobie sojuszników i stworzyć coś na kształt gangu. Najgorsze, że każdy ruch jest rejestrowany przez kamery. Wszelkie konflikty trzeba więc rozstrzygać „po cichu". Albo ograniczyć się do roli biernego obserwatora i czekać na okazję do ucieczki. No właśnie! Ucieczka jest tym, do czego dąży spora część uczestników gry.

Nie trzeba chyba jednak pisać, iż uciec się nie da (strasznie wysokie SI komputera, czyli strażników). Już samo utrzymanie się przy życiu to ogromny sukces.

Co do grafiki PRISON, to trudno ją oceniać. Z jednej strony, rzeczywiście nie wygląda rewelacyjnie, ale za to nieźle oddaje klimat więzienia. Bądźmy szczerzy – w tym wypadku nie jest tak ważna, jak np. w strzelankach, więc nie musi stać na nie wiadomo jakim poziomie. Tu liczy się grywalność.



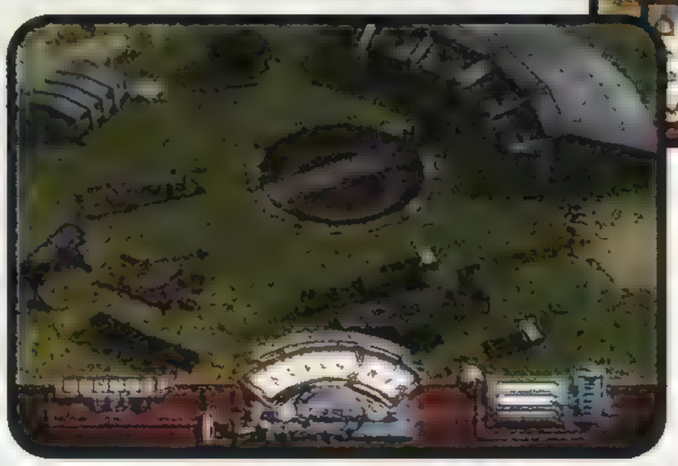
Czy Cryo postawi serwer PRISON w naszym kraju? Nie można tracić nadziei, ale pomyślcie tylko, jakie straszne lagi dokuczałyby polskim graczom...: Do tego dochodzi miesięczna opłata – niewielka, ale i tak dyskwalifikująca kolejne osoby.

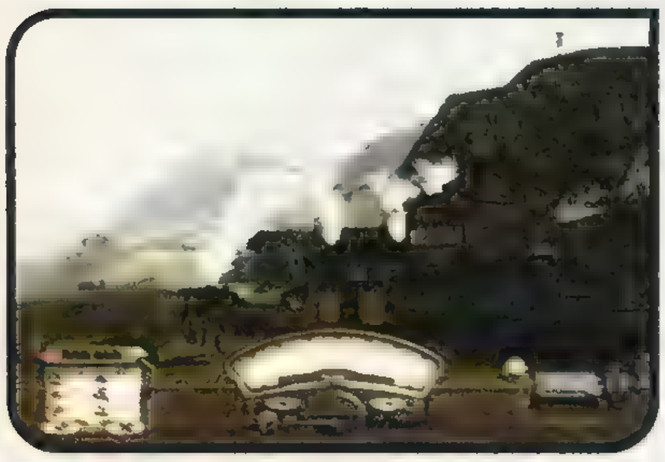
Więzień Campari

Dinamic & CryoNetWorks

Frontier Land

Dziki Zachód. Musisz tu zbudować linię kolejową, łączącą Wschodnią część Stanów z Zachodnią. Oczywiście, przy ostrej konkurencji. Do tego potrzebni będą inżynierowie i menedżerowie, ale i silni fizole. Duże znaczenie ma odpowiedni ich dobór, ale także wynajdywanie źródeł finansowania, no i oczywiście pozyskiwanie surowców. A jako że wszystko dzieje się na terenach gdzie panuje bezprawie, to na pewno nie zabraknie takich atrakcji jak atak zdziczałych rewolwerowców.





Twe umiejętności przetrwania zostaną sprawdzone w kilkunastu misjach. Każda z nich odkryje Ci kawałek terenu. Charakter misji dobrze oddaje przykład tartaku. Aby ukończyć zadanie, polegające na jego wybudowaniu, trzeba pozyskać drwali. Następnie ścięte drzewo dać do magazynu. Kolejny krok to starcie grubych bali na deski. Potem trzeba te deski wysuszyć, aby się nie wypaczały. Dalej – ładownia, która umożliwi przetransportowanie budulca. Według powyższego schematu potoczą się wszystkie misje. Ale warto wykonywać je solidnie, gdyż to, w jaki sposób je ukończysz, będzie miało wpływ na Twe dalsze poczynania.

Całość ma być podana w ładnej graficzce 3D. Nie zabraknie możliwości ustawiania kamery pod dowolnym kątem. A dzięki temu ujrzysz realistyczne tunele i mosty, efekty takie jak mgły, dym, iskry itp. Do tego zmiany pory dnia. Wspomniano też coś o elementach przygodowych! Na dodatek SI, z którą będziesz konkurować, ma być bardzo rozwinięta, a reakcje i posunięcia przeciwników jak najbardziej rozsądne.

Choć z zapowiedzi wynika, że FRONTIER LAND różnić się ma znacznie od RAILROAD TYCOON (SS'62), to myślę, że wielbiciele tej gry znajdą tutaj coś dla siebie.

Murmur

JoWooD Productions

From Dusk Till Dawn

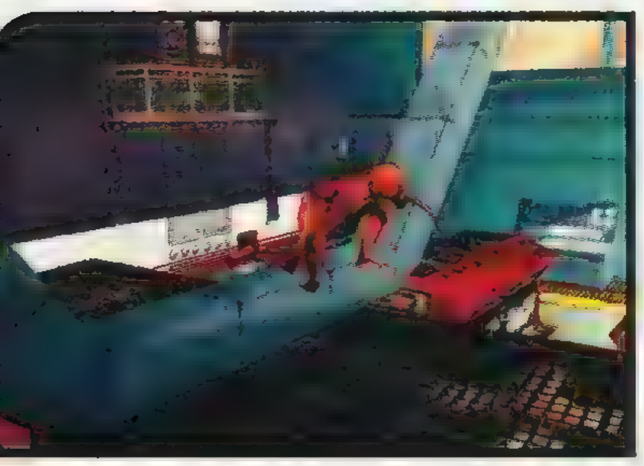
Ma pewno wielu z Was skojarzyło już tytuł tej gry z kultowym filmem Roberto Rodrigueza, w którym główne role zagrali Quentin Tarantino, George Clooney i Harvey Keitel. Wampiry, mnóstwo krwi i czarny humor – tak właśnie wyglądał ten film. A jaka będzie gra?

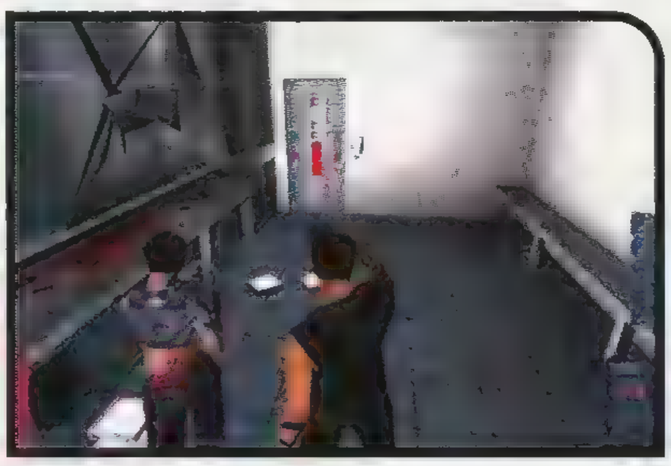
We FROM DUSK TILL DAWN wcielimy się w postać niejakiego Setha Gecko. Jako jedyny przeżył on w „From Dusk Till Dawn". Został skazany na śmierć i teraz ma jeszcze tylko ok. 72 godzin na tym świecie. Nikt nie wierzy w jego niewinność, a i on nie jest w stanie jej udowodnić. No bo w końcu, kto by wierzył skazańcowi?

Śmiertelna zabawa zaczyna się, gdy na tankowcu, przebudowanym na więzienie o zaostrzonym rygorze, wywiązuje się strzelanina. Ten potężny statek nosi nazwę „Rising Sun", czyli „Wschodzące Słońce". W chwili gdy zapadł zmierzch, to pływające więzienie mijało właśnie Nowy Orlean. Na pokładzie wylądował helikopter. Pogoda kiepska – straszliwy deszcz. Dyrektor więzienia wygłaszał właśnie mowę do nowo przybyłych więźniów, gdy jeden ze skazańców ruszył w jego stronę i spojrzał mu prosto w oczy. Jakby chciał go przejrzeć na wylot. Strażnicy nie zawahali się i otworzyli ogień w stronę dziwnie zachowującego się więźnia. Mimo odniesionych ran Clarence Wilson wpatrywał się swymi przekrwionymi oczami w oczy jednego ze strażników. Zahipnotyzował go. W pewnym momencie rozległ się mrożący krew w żyłach jęk, ledwo przypominający głos człowieka. Reszta skazańców rzuciła się na strażników, drzwi cel zostały otwarte i doszło do brutalnej rzezi.

No tak. Czyli że zanosi się na prawdziwą jatkę. Ostre wyzwanie dla naszych nerwów. Ale spokojnie! Autorzy zapowiadają, że podobnie jak w filmie tak i tu może też czasem być trochę do śmiechu. Ale na pewno nie będzie łatwo. Oprócz nas wystąpi tu tylko kilku ludzi, którym uda się przeżyć i którzy nie zechcą nas zabić. Na szczęście, polegać będziemy mogli na swej broni. A tej ma być niemało, bo około dwudziestu ślicznych, a służących do totalnej rzezi zabaweczek: porządna spluwa, strzelba, karabin na gwoździe, piła tarczowa i wiele, wiele innych. Cały ten arsenał na pewno stanie się bardzo pomocny podczas samotnej walki z wampirami, które żywią do nas jakąś niesamowitą nienawiść. Już od samego początku prawdopodobnie będziemy mogli odczuć, że przeżycie i ukończenie tej gry to wcale nie taka prosta sprawa.

Trzeba przyznać, że na dostarczonych przez producenta artach postacie wyglądają bardzo przekonująco i na pewno granie w ciemnym pokoju przyprawi o dreszcze. Screenów z samej gry nie jest jeszcze zbyt wiele, jednak już z tego, co teraz można zobaczyć, da się wywnioskować, że otoczenie będzie co najmniej przyzwoicie wykonane.

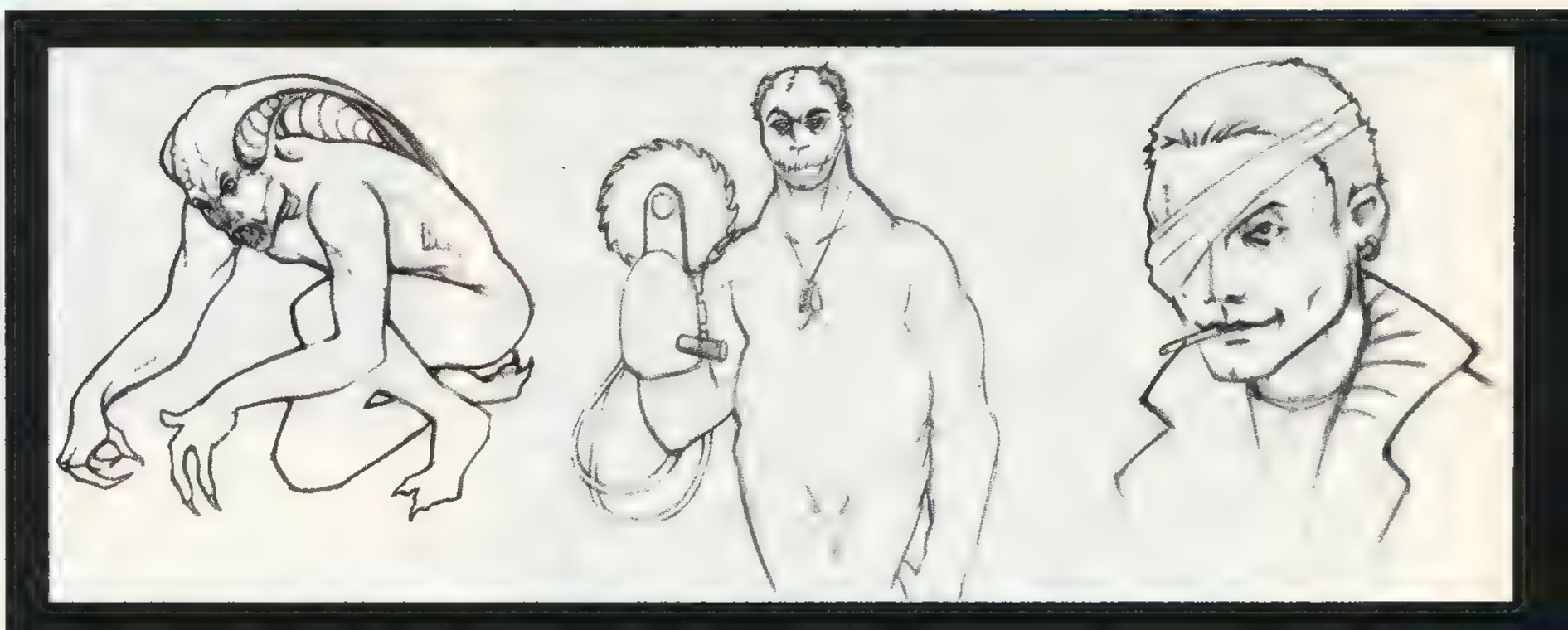




Nad FROM DUSK TILL DAWN pracują dwie firmy: Cryo i Gamesquad (zespół znany chociażby z THE DEVIL INSIDE – (NSS'80). Swój duży wkład ma tu również autor niesamowitej serii ALONE IN THE DARK, Hubert Chardot. Taki zespół gwarantuje dobry produkt, ale nie przesądzajmy faktów i zaczekajmy do października na efekty tej pracy. Jeśli gra będzie miała klimat znany z filmu to... brrrrr, nie mogę się już doczekać!

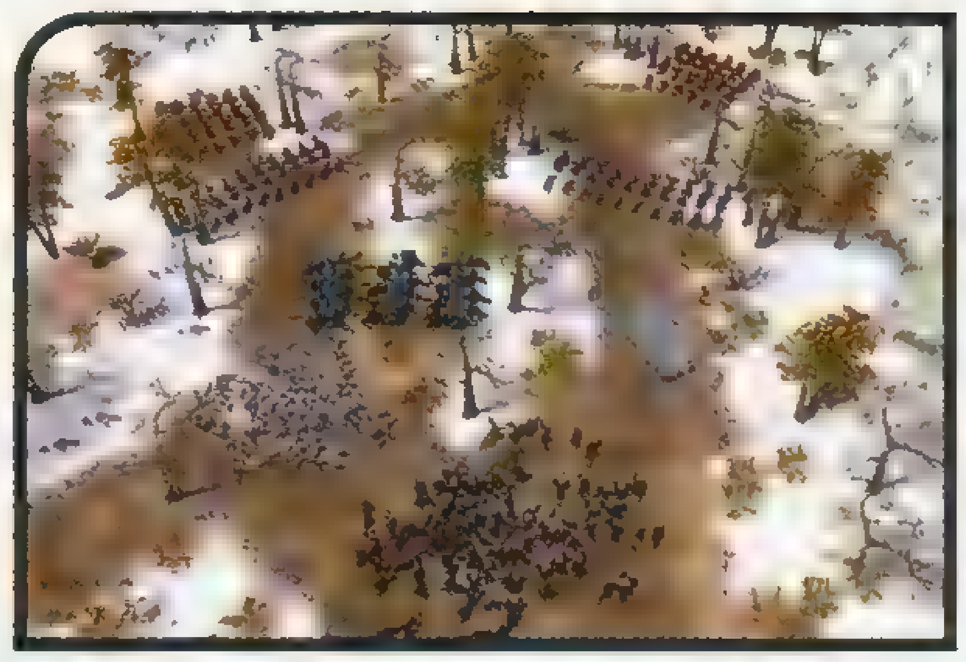
Murmur

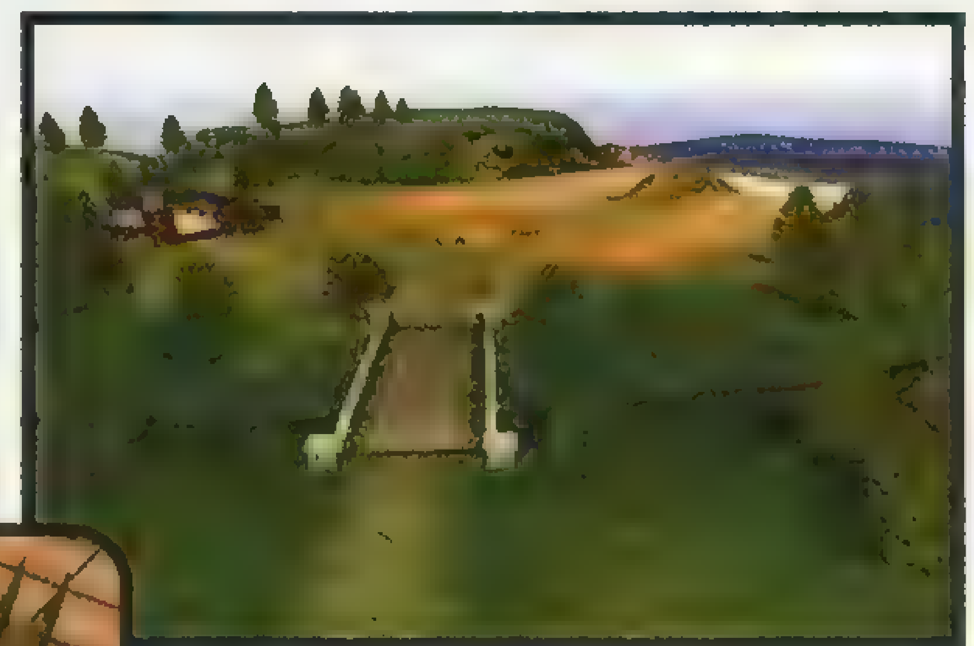
Cryo\Gamesquad

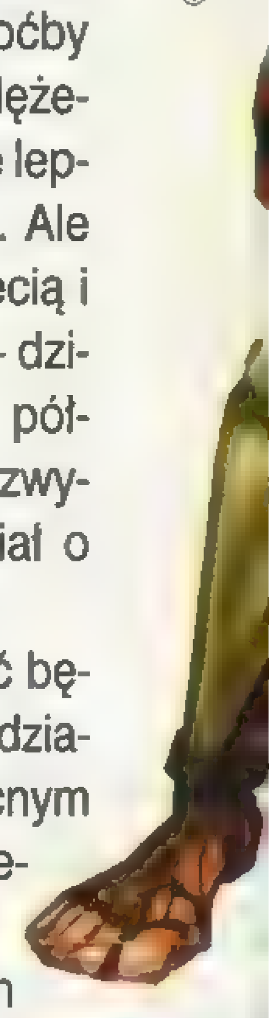


Starożytny Rzym – epoka fascynująca i mało wyeksploatowana w grach. Owszem, mieliśmy AGE OF EMPIRES (SS'48) czy też CENTURIONA, jednak w porównaniu z taką II wojną światową to niewielka grupka. Z tym większym zainteresowaniem czekam na PRAETORIANS – nową strategię Pyro Studios.

Wyobrażacie sobie klasyczny RTS wychodzący spod rąk twórców COMMANDOSA (SS'59)? Ja też nie. Podczas projektowania gry na pierwszy ogień poszedł więc system zarządzania surowcami. Usunięto go. Strategia czasu rzeczywistego bez wydobywania węgla lub rud żelaza, zbierania plonów czy pobierania podatków? A jednak można! Jedynym „surowcem" będą żołnierze – każda kontrolowana wioska czy miasto zostanie zobligowana do dostarczenia rekrutów. Dzięki takiemu uproszczeniu zarządzania nie powinny graczy rozpraszać problemy ekonomiczne pojawiające się w najmniej oczekiwanym momencie.







© Pyro Studios

Podczas rozgrywki natrafimy na trzy cywilizacje. Pierwsza z nich to, rzecz jasna, Rzymianie. Doskonale zorganizowani, świetnie wyszkoleni, jak mało kto potrafią sprawnie walczyć w formacjach i szybko wykonywać rozkazy. Jednym słowem – urodzeni wojownicy. W południowo wschodnim zakątku swego Imperium zetrą się z Egipcjanami – co prawda słabiej wyszkolonymi, ale także świetnymi wojownikami i bardzo elastycznymi na polu bitwy. Wiem, że edukacja historyczna nie jest najmocniejszą stroną Amerykanów, ale nawet oni mogliby wybrać jakiegoś sensowniejszego wroga dla żołnierzy Cesarstwa – czy ktoś słyszał o Wielkiej Bitwie Pod Piramidami? A przecież historia w zanadrzu trzyma sporo autentycznych konfliktów z początków naszej ery, np. Wojny Żydowskie 66–74 n.e. (choćby hołubione w PRAETORIANS oblężenia – czy można wyobrazić sobie lepszego kandydata niż Masada?). Ale nie nam o tym decydować. Trzecią i ostatnią „rasą" są barbarzyńcy – dzicy, wojowniczy, nadciągający z północy. Jak wiemy, potencjalni zwycięzcy – ale czy ktoś wspomniał o tym Amerykanom?

Każda z tych nacji dominować będzie na jednym z trzech teatrów działań: rzymskim, egipskim, północnym (ten ostatni to pomieszanie elementów galijskich, celtyckich i germańskich). Podczas kolejnych misji kampanii singleplayer akcja przenosić się będzie sukcesywnie z jednego do drugiego, tak aby monotonią scenografii zbytnio nie nużyć gracza. W tym trybie wcielić się będzie można jedynie w dowódcę legio-

Gorasul

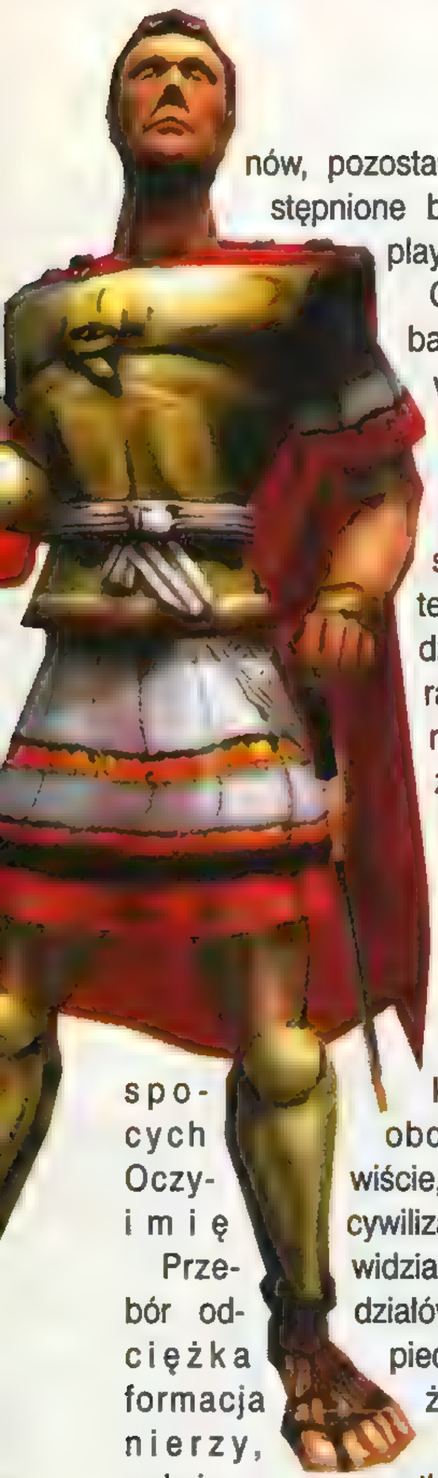
legacy of the dragon

Pamiętacie Jowood? To taka niemiecka firma, znana z całkiem niegłupich gier strategiczno-ekonomicznych (TRAFFIC GIANT, INDUSTRY GIANT). Teraz postanowiła zjednoczyć siły wszystkich liczących się niemieckich developerów, by konkurować z amerykańskim chłamem. „Tworzymy najlepszą atmosferę dla developerów, tak by mogli się skoncentrować na swojej pracy" – mówi jeden z jej szefów, Andreas Tobler. Jaka to atmosfera, nie wiadomo, ale efekty już są. Oto w marcu podpisano kolejną umowę – tym razem z berlińską grupą Silver Style. Podobno zadecydowała reputacja JoWood

(pamiętajcie, że w Polsce ma on swojego dystrybutora – CD Projekt!). Efektem tej umowy ma być GORASUL: LEGACY OF THE DRAGON – pierwszy RPG z tej stajni. Wszyscy, zarówno wydawca jak i developer, są bardzo tajemniczy, ale oto, czego udało nam się dowiedzieć.

Gra ma ambicję powiększenia grona wyznawców RPG. To opowieść o niejakim Roszondasie. Został on wychowany przez smoka, dzięki temu posiadł niezwykłe zdolności magiczne – mówiąc krótko, smocze właściwości. Dorósłszy, staje w obliczu wielkiej wojny, jaką jego świat toczy z demonami pochodzącymi z innego wymiaru. Swoim męstwem i niezwy-

Praetorians



nów, pozostałe nacje udostępnione będą w multiplayerze.

O celu gry chyba nie warto wspominać – wiadomo, legiony to podstawa państwa, na skuteczności ich działania opierało się Imperium. Naszym zadaniem będzie pacyfikowanie powstań narodowowyzwoleńczych i podbijanie spokojnie żyjących obcokrajowców. Oczywiście, wszystko w imię cywilizacji.

Przebór oddziałów. Lekka i ciężka piechota (ach, ta formacja żółwia...), pikinierzy, kusznicy, kawaleria – wszystko to w trzech narodowych odmianach. Przewiduje się także obecność mniej lub bardziej wyrafinowanych machin bojowych, przydatnych zwłaszcza podczas oblegania miast (który to element, jak już wspominałem, ma być istotną składową gry).

W tej chwili trudno powiedzieć cokolwiek wiążącego na temat jakości finalnego produktu. Autorzy jak zwykle zapewniają o zaletach swego dzieła: SI ma stać na najwyższym poziomie, oprawa graficzna zwalać z nóg, a po obejrzeniu popisów oddziału pretorian każdy zapragnie zaciągnąć się do wojska. Czyli jednym słowem – klasyczna marketingowa papka. Pozostaje mieć nadzieję, iż twórcy przygód najsłynniejszych komandosów w historii gatunku wykażą się naprawdę niestandardowym (a przynajmniej solidnym) podejściem do tematu. Gra powinna ukazać się na początku przyszłego roku – wtedy też wydamy ostateczny werdykt.

Pooh

Eidos

nów. Przed nim daleka droga przez świat opanowany przez zniszczenie i chaos. Bardzo ważnym jej elementem będzie poznawanie przeszłości naszego bohatera. Tam zapewne będzie ukryty klucz do pokonania Zła. Autorzy zapewniają, że Roszondas przeżyje wiele przygód, wypełnionych magicznymi pojedynkami, rozwiąże też wiele zagadek i intryg. Tyle fabuła – to jest absolutnie wszystko, co mogę Wam powiedzieć na dzień dzisiejszy.

kłymi zdolnościami zapracował sobie na miano wielkiego bohatera. Jako jednemu z niewielu obrońców Dobra udaje mu się przeżyć. Oprócz niego przy życiu zostaje jeszcze kilku wytrawnych magików, broniących uparcie kilku twierdz. Bastiony te dają schronienie także tułaczom ze zniszczonego świata. Spotykamy Roszondasa w chwili jego reinkarnacji, jakiś czas po śmierci z rąk (szponów?) demo-

Teraz czas na trochę technicznych szczegółów. Jak pewnie się domyśliliście, Roszondas będzie mógł werbować sobie pomocników – prawdopodobnie maks. czterech. Gra będzie oferować ponad 40 lokacji, w których gracz będzie miał okazję rozwiązać ok. 100 zadań – nie tylko polegających na puszczeniu komuś fireballa, ale także i zagadki detektywistyczne. Będzie ok. 60 potworów i NPC–ów. Niestety, nie mówi się nic o tym, jak dużą rolę w budowaniu rozgrywki spełnią ci ostatni. Wiadomo natomiast, że dostaniemy wiele możliwości prowadzenia walki – wymusi to zawansowana SI o niesamowitych algorytmach walki. Bardzo ważnym elementem GORASULA będzie magia – twórcy enigmatycznie mówią o „wielu rodzajach siły magicznej" i 40 misternie przygotowanych postaciach czarnoksiężników. Gra będzie przerywana animowanymi sekwencjami o bardzo wysokiej jakości. Mogę to potwierdzić, bo widziałem screeny. Niestety, były za małe do publikacji. Wszystko uzupełnione o interfejs, po którym rewolucji raczej spodziewać się nie można – wszystko to już było. Dwa słowa należą się grafice. Rozdzielczość to 800x600. Obrazy prezentują się bardzo ładnie – dobra gra światła i wspaniała szczegółowość przedstawianych sytuacji. Cieszy, że na ekran główny poświęcono tak dużo miejsca.

Czy będzie to RPG wart gry, czas pokaże. Na razie jego autorzy chyba za dużo pozostawili niewiadomych. A jak się czegoś nie zna, to budzi to niechęć. Jedno jest pewne – jeżeli gra będzie dobra, to CD Projekt pewnie ją wyda na rodzimym rynku.

Qki

Silver Style

Tom Clancy's Ghost Recon

Ostatnimi czasy drużynowe gry akcji pojawiają się niemal co miesiąc. I z tytułu na tytuł są coraz lepsze! Od COUNTER-STRIKE (SS'91) poprzez TRIBES 2 (SS'92) czy też OPERATION FLASHPOINT – wydaje się, że gatunek FPP odnalazł w końcu swe przeznaczenie. Pamiętajmy jednak, iż całe szaleństwo zapoczątkował genialny RAINBOW SIX. Po kilku latach i kolejnych produktach z serii RAINBOW/ROGUE SPEAR nadszedł czas na nową propozycję Red Storm.

TOM CLANCY'S GHOST RECON ma bazować na pomyśle systemu Land Warrior (wśród graczy spopularyzowanego przez serię DELTA FORCE (SS'63) – „jednoosobowej armii", żołnierza wyposażonego w zestaw najnowocześniejszych urządzeń współczesnego pola bitwy. Poza wielofunkcyjnym karabinkiem/snajperką/miotaczem granatów są to m.in. odbiornik GPS sprzężony z wyświetlaczem zamocowanym w hełmie (który potrafi zatrzymać kulę wystrzeloną z niewielkiej odległości z broni osobistej), do tego noktowizor i system celowania w podczerwieni. Taki wojownik nie będzie wykonywał zadań tradycyjnej piechoty, a raczej perfekcyjnie zaplanowane operacje na małą skalę przy zaangażowaniu minimalnych zasobów ludzkich. Czyli coś w stylu RAINBOW SIX (SS'66) – z tą różnicą, że w GHOST RECON wyjdziemy na świeże powietrze i wykonamy misje w plenerze.

Przy czym nie będzie to kontynuacja serii RAINBOW/ROGUE – jej fani dostaną ROGUE SPEAR BLACK THORN. Tutaj natomiast otrzymamy zupełnie nowy tytuł. Nowe otoczenie graficzne, jednostki, wyposażenie itd. – to oczywiste. Zmodyfikowano jednak także np. schemat odprawy. Niby nic wielkiego, ale każdy, kto grał w RAINBOW SIX wie, o co chodzi. Tam przechodziliśmy przez potężny moduł planowania z drobiazgowym wyznaczaniem punktów kontrolnych i zadań dla poszczególnych komandosów. Tym razem natomiast odprawa ma przypominać tę ze SWAT3 (SS'76) – szybkie wskazanie celów, rzut oka na mapę i w drogę. Podobno we wcześniejszych produkcjach zdecydowana większość graczy przeskakiwała wyrafinowaną sekcję planowania i od razu zabierała się do roboty, akceptując plan przedstawiony przez komputer. Poszerzony zostanie także zestaw poleceń dla poszczególnych drużyn (będzie można przejmować kontrolę nad każdym żołnierzem, nie tylko nad dowódcami), tak aby przypominał zachowania z życia wzięte.

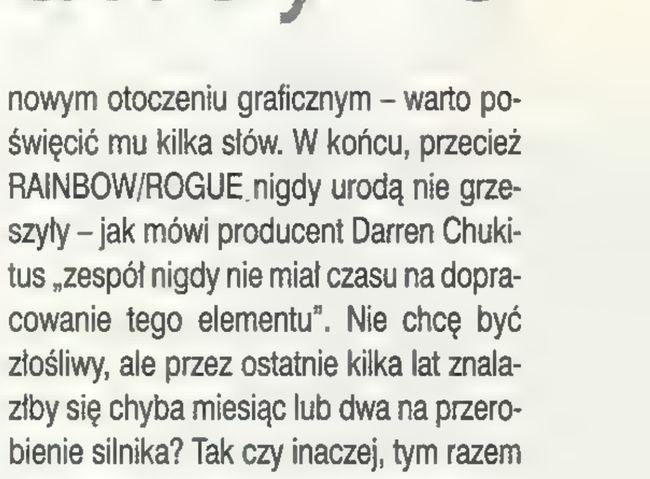
Przed chwilą wspomniałem o nowym otoczeniu graficznym – warto poświęcić mu kilka słów. W końcu, przecież RAINBOW/ROGUE nigdy urodą nie grzeszyły – jak mówi producent Darren Chukitus „zespół nigdy nie miał czasu na dopracowanie tego elementu". Nie chcę być złośliwy, ale przez ostatnie kilka lat znalazłby się chyba miesiąc lub dwa na przerobienie silnika? Tak czy inaczej, tym razem otrzymamy solidny engine, zapewniający przyzwoity wybór animacji postaci (ponad 650) czy też efekty towarzyszące eksplozjom granatów, postrzałom w głowę, brzuch itd. Pomyślano także o naturalnie wyglądającym umundurowaniu – każde padnięcie płackiem w błoto zszarga uniform, krew sącząca się z ran zaplami tkaninę, a przelatująca zbyt blisko kula poszarpie rękawy.

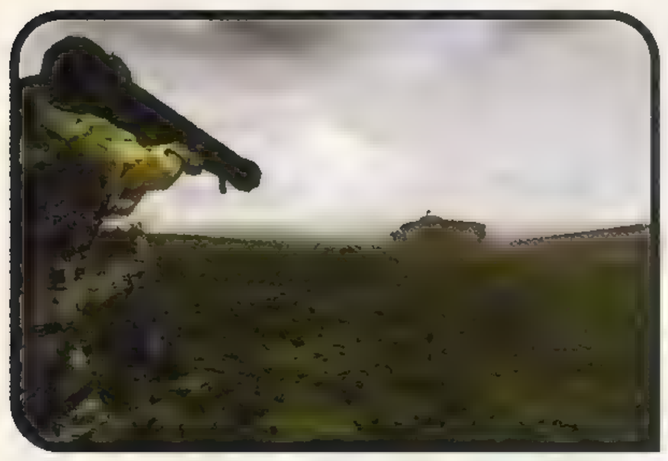
Jednak to wszystko to zaledwie przygrywka – wszakże dumą Red Storm zawsze była nie grafika, a wysoki (maksymalny!) poziom realizmu i SI przeciwników. W tej grze mają wyjątkowo sensownie reagować – pod ostrzałem padną na ziemię, ochronią ogniem kumpli, odrzucą granat. Jako gra drużynowa GHOST RECON naturalnie oferować będzie spory wybór żołnierzy–specjalistów. Przyjęto klasyczny podział na ekspertów od broni lekkiej, ciężkiej, materiałów wybuchowych oraz snajperów. Wraz z zaliczaniem kolejnych misji będzie można rozwijać ich umiejętności – doczekaliśmy się więc typowych już elementów RPG.

Pooh

Red Storm/UbiSoft

„TOM CLANCY'S GHOST RECON ma się ukazać zimą tego roku – wtedy też przekonamy się, czy za 5 milionów dolarów można stworzyć przyzwoitą „drużynówkę"



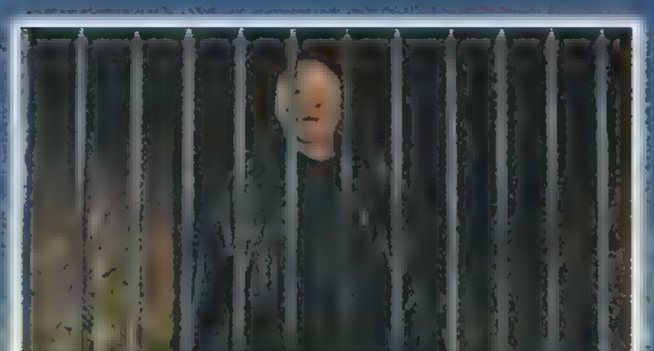


SCHIZM

PRAWDZIWE WYZWANIE

W PUDEŁKU:

- 1 DVD ROM
  lub
- 5 płyt CD
- mapa Argilusa
- instrukcja obsługi
- poradnik
  - cel misji
  - porady
  - opisy postaci



Nareszcie jest! Po ponad dwóch latach pracy przedstawiamy polską superprodukcję "SCHIZM: Prawdziwe Wyzwanie".
Stworzyliśmy już 15 wersji językowych aby tajemnicę planety Argilus mogli odkryć mieszkańcy wszystkich kontynentów Ziemi.
Teraz czas na Ciebie - czy sprostasz wyzwaniu?

PREMIERA 5 WRZEŚNIA

cena **99,90**

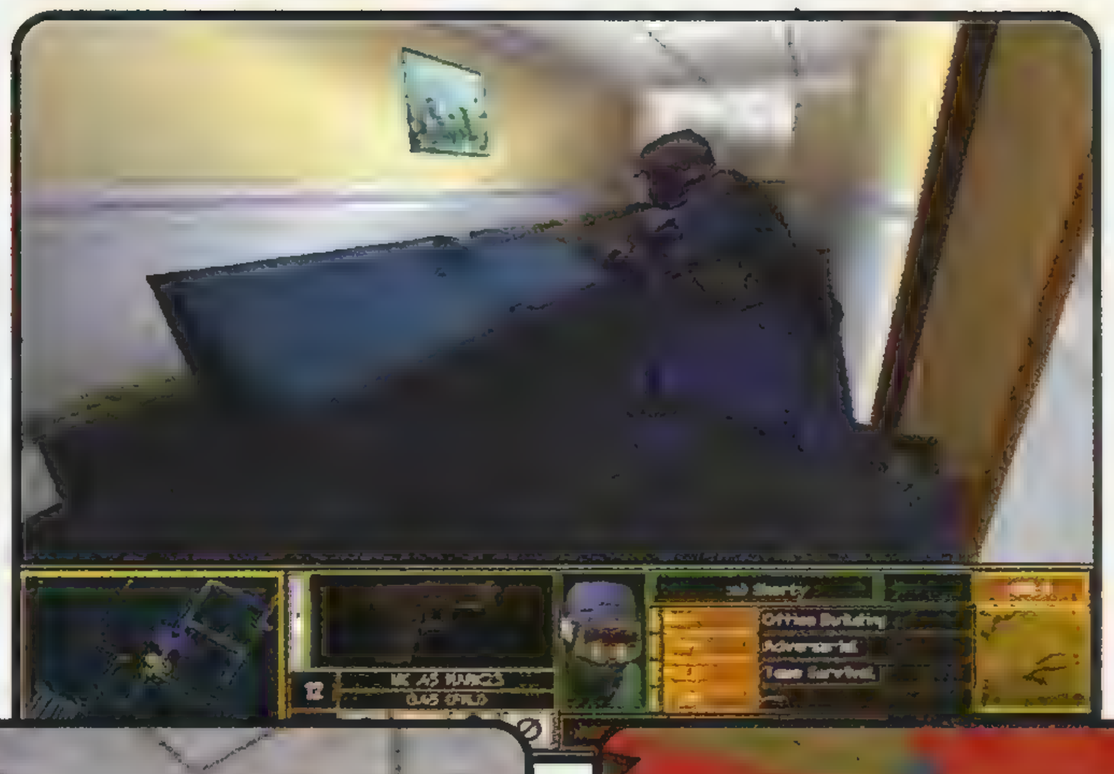
AVALON MULTIMEDIA

Zamawiając grę wysyłkowo w LK Avalon otrzymasz dodatkowo kolekcjonerskie wydanie audio CD z rozszerzoną ścieżką dźwiękową!

Zamówienia wysyłkowe: LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2, tel. (+17) 856 99 12, email: zakupy@lkavalon.com, www.lkavalon.com www.schizm.com

rogue spear

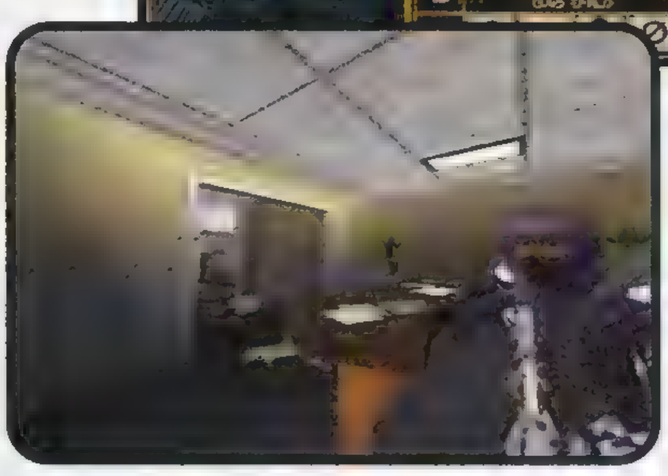
Black Thorn

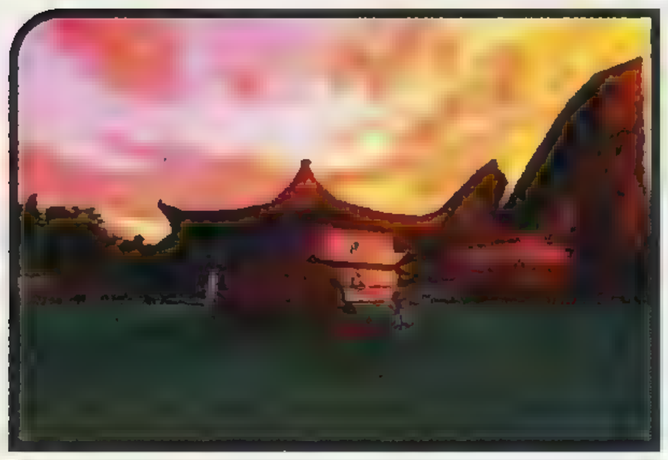


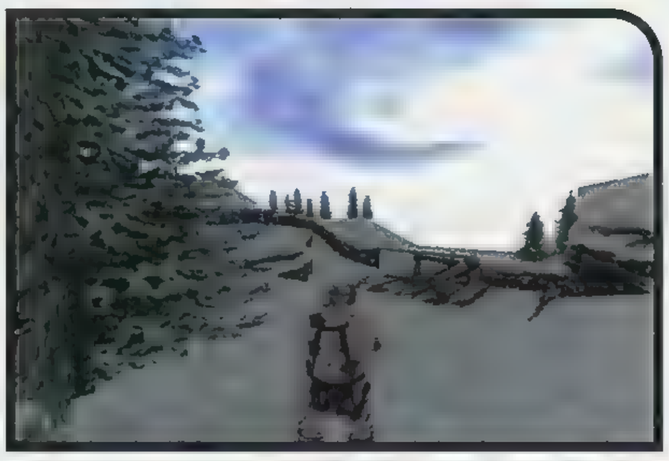
RAINBOW SIX do spółki z ROGUE SPEAR zawładnął wyobraźnią graczy. Mimo iż gry te nie mają oszałamiającej oprawy graficznej (tak, wydawałoby się, nieodzownej w produkcjach FPP) to z nadddatkiem rekompensują to rozbudowanym systemem prowadzenia walki czy też zgodnością z wojskowymi realiami.

W porównaniu z poprzednimi produktami z serii w BLACK THORN nie przewidziano wielu nowinek. Planowanie i sposób rozgrywania misji singleplayer (będzie ich dziesięć) pozostawiono bez zmian. Scenariusze większości z nich napisano na podstawie informacji o autentycznych aktach terroryzmu z całego świata – w rzeczywistości nie zawsze kończyły się happy endem, tu będziemy mieli okazję to zmienić.

Dodano sześć nowych map dla multiplayera, m.in. pagodę, biurowiec czy też ulicę wraz z otaczającymi ją budynkami. Wprowadzono nowy tryb – „samotny wilk". Jeden z zawodników, tenże „wilk", będzie mógł wybrać pożądany zestaw broni, pozostali otrzymają jedynie rewolwery. Później dojdzie do starcia „wszyscy na jednego" – kto zabije „wilka", ten przejmie jego broń i gra rozpocznie się od nowa. Fani militariów będą mogli nacieszyć się 13. nowymi pukawkami (m.in. FAMAS G2, Steyr SPP, Gallil ARM .233 czy też Valnet M82).







Mimo ogólnie nadal wysokiej jakości seria ROGUE SPEAR chyba powoli zmierza ku końcowi. Owszem, ma zagorzałych fanów, co jakiś czas na rynek trafiają kolejne dodatki, jednak grafika wygląda na nieco przestarzałą, a i co do systemu sterowania gracze zgłaszają coraz więcej zarzutów. Odpowiedzią Red Storm ma być TOM CLANCY'S GHOST RECON – gra, która ukaże się miesiąc po premierze BLACK THORN i powinna zaspokoić nawet najwybredniejszych malkontentów – ale to już zupełnie inna historia. Patrz strona 16.

Pooh

Red Storm/UbiSoft

Zero-G Marines

KONFLIKTY przyszłości to konflikty w przestrzeni kosmicznej. Każde liczące się państwo będzie musiało więc posiadać elitarną grupę szybkiego reagowania, wyszkoloną specjalnie do działań w zerowej grawitacji. Być może doczekamy się Nieważkiego Gromu, jednak w tym akurat wypadku mamy do czynienia z amerykańską wersją historii – zamiast rodzimych superkomandosów dostaniemy więc zagranicznych marines.

Elementem mającym wyróżniać ZERO–G MARINES spośród konkurencji ma być... Tak jest – zgadliście – nieważkie środowisko rozgrywki! Wedle informacji prasowych mamy tu do czynienia z absolutnym przełomem. Ja jednak pragnąłbym delikatnie zasugerować obecność od kilku już lat choćby takiego tytułu jak seria DESCENT (SS'22) – też strzelanina, też FPP, też w zerowej grawitacji. Owszem – tam był statek, tutaj będzie komandos. Ale nie czepiajmy się szczegółów.

Brak grawitacji niewątpliwie wniesie sporo nowego do gatunku FPS – żołnierz nie będzie już przyklejony do podłogi, pożądana stanie się rozwinięta wyobraźnia przestrzenna i umiejętność szybkiego redefiniowania kierunków otoczenia (w końcu, za chwilę podłoga może stać się sufitem – i odwrotnie).

Czy wspominać o scenariuszu? Przecież i tak jest on w zasadzie obojętny. No dobrze – jest rok 2353, z pokładu orbitalnej fabryki biochemicznej zaczynają napływać niepokojące informacje. Najwyraźniej produkcja nowych wirusów wymknęła się spod kontroli (a dziadkowie mówili, żeby nie igrać z genami...), pewna grupa terrorystyczna zagroziła rozsianiem nad Ziemią złowrogich zarazków. Zainfekowani ludzie wpadają w szał i zabijają niewinne ofiary. Jedną z nich jest nasz bohater, oficer Zero–G Marines. Reszta przebiega w sposób standardowy.

Gra ma zawierać sporo elementów drużynowych (wewnątrz i na zewnątrz kosmicznych konstrukcji poruszać się będziemy we wcale sporym towarzystwie) oraz zapierającą dech w piersiach grafikę. Czyli coś więcej niż Q3: ARENA (choć mniej niż ROGUE SPEAR) połączone ze spacerami rodem z „2001: Odysei kosmicznej". Jak będzie smakował ten miks, dowiemy się już za trzy–cztery miesiące.

Pooh

Strategy First

Dune Generations

Po latach posuchy gry na licencji „Diuny” Franka Herberta zaczynają wyrastać niczym grzyby po deszczu. Ukazał się już EMPEROR: BATTLE FOR DUNE, jesienią Cryo zaoferuje nam FRANK HERBERT'S DUNE, w tym samym czasie zapewne ukaże się DUNE GENERATIONS tejże samej firmy. Producentem tej ostatniej jest CryoNetworks, spółka-córka francuskiego giganta, założona specjalnie do tworzenia gier sieciowych. W ten nieco okrężny sposób doszliśmy wreszcie do sedna sprawy – DIUNA POKOLENIA (a może raczej POKOLENIA DIUNY?) to kolejna z coraz modniejszych „masywnych” gier online. Jej serwery będą w stanie obsługiwać około 20 tys. graczy, równocześnie zalogować będzie się mogło około 2000 użytkowników. Czy będzie to usługa odpłatna – jeszcze nie wiadomo, wszystko wskazuje jednak, że nie.

Sprawa ze scenariuszem jest nieco skomplikowana. Wprawdzie będzie większość postaci znanych z powieści, jednakże to nie na niej bazowali autorzy bezpośrednio. Podstawą był popularny w USA telewizyjny miniserial z Williamem Hurtem w roli głównej, u nas dostępny na wideo. Najwierniejszych fanów ostrzegam więc, iż mogą natrafić na pewne nieścisłości. Do wyboru otrzymamy jeden z Domów walczących o panowanie nad Arrakis, dostępne frakcje podzielone zostaną na trzy kategorie: wojowników, handlarzy i najemników. Charakter rozgrywki oscylować ma wokół RTS z dodatkami nieodzownego chyba już w dzisiejszych czasach RPG. Skupimy się raczej na losach narodów i planet niż dziejach pojedynczych postaci (zwłaszcza że zdecydowana większość znanych bohaterów pojawi się jako NPC). Schemat rozgrywki dość standardowy – spora dawka dyplomacji w połączeniu z atrakcyjnymi wizualnie bitwami, toczonymi zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i na powierzchni planet (Drodzy Czytelnicy – wybaczcie mą ignorancję, ale czy w którejś „Diunie” toczono bitwy w przestrzeni?). Wszystko to podane w miłej dla oka oprawie pełnego 3D.

Premiera DUNE GENERATIONS zapowiadana jest na październik. Co do powodzenia tej gry na rodzimym rynku, mam mieszane uczucia – produkty stricte sieciowe wymagają chyba większego „zinternetyzowania” rynku, niż ma to miejsce w Polsce.

Pooh

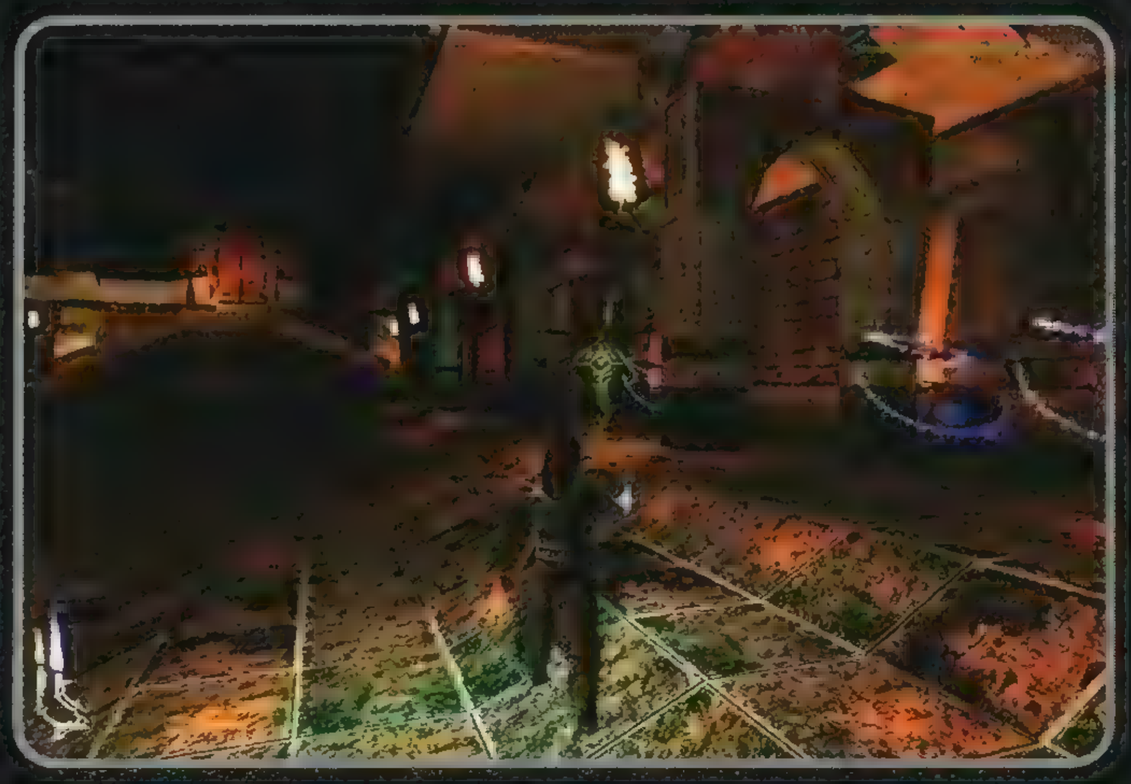
Cryonetworks

Techno-Thriller

wywiad w metropolis

Była zimowa, górska noc gdzieś w Europie. Michael Travinsky jechał do domu. Nie mógł już doczekać się spotkania ze swą żoną Valerie. W pewnym momencie z marzeń o jej gorącym powitaniu wyrwało go oślepiające światło. Szybkie depnięcie hamulców niewiele już pomogło... Straszliwy huk gniecionej blachy i pękającego szkła. Kierowca ciężarówki, która była przyczyną wypadku, wyskoczył z kabiny tak szybko, że o mało się nie przewrócił. Samochód Michaela nadawał się tylko do kasacji, a i życie jego kierowcy już zgasło. Sytuacja dla szoferaka ciężarówki mocno niewygodna. Powoli wyciągnął więc ciało z wraku i przewiózł w jakieś obskurne, cuchnące miejsce.

Pomieszczenie jak z horroru – zaciemnione, tylko na jednej ze ścian niewielkie okienko, a i to zabite dechami. Na zewnątrz hałasowały ptaki. Jeden z nich, niczym sęp, podleciał do bezwładnego ciała naszego bohatera i zaczął je dziobać. W pewnym momencie coś się stało. Ptaszysko gwałtownie wzbiło się w górę. Michael otworzył oczy... przerażony rozejrzał się po pomieszczeniu, w którym się znajdował. Pokonując straszliwy ból – wstał...



Historia zapowiada się tajemniczo, nieprawdaż? Weźcie jednak pod uwagę, że to tylko niewielki fragment z fabuły ARCHANIOŁA. Szczegóły jego twórcy chronią jak oka w głowie! Ma to być gra z widokiem z trzeciej osoby, choć otrzymamy możliwość przełączania się w FPP. Mimo swego tytułu, nie będzie w żaden sposób powiązana z Biblią ani w ogóle żadną religią. Wcielimy się tu w postać niejakiego Michaela Travinsky'ego.

Akcja potoczy się w trzech epokach, więc gracz odbędzie podróże w czasie, a nawet między różnymi wymiarami! Ma to być zręczne połączenie horroru i fantasy, gdzie wiekowa legenda przeplecie się z technologicznie zaawansowaną współczesnością. Poza elementami gry akcji znajdziemy tu również wiele elementów RPG. O broni wiadomo na razie tylko tyle, że ma być miecz. Czy pojawią się inne rodzaje oręża, czy główny bohater, i złe. Ważna jest ich inteligencja – rozbudowana, oparta na systemie skryptów. Postacie zadziałają zespołowo, nie będą tylko atakować pojedynczo.

SS: Zaskoczycie czymś specjalnym od strony technicznej? Korzystacie z jakiegoś sprawdzonego engine'u, czy macie własny?

GM: Nie staramy się wciskać na siłę żadnych bajerów. Mamy doskonały zespół programistów. Jeśli jakiś efekt jest potrzebny, gdy coś z grafiki ma wyjść super, to nie mamy barier technologicznych. Robimy grę tak, aby wyglądała jak najlepiej i nie ograniczamy się. Staramy się jednak nie przegiąć z efektami, bo chcemy, aby można było pograć nawet na słabszym sprzęcie. A co do engine'u, to mamy własny.

Wakacje, sezon ogórkowy. Wszyscy się obijają... Zaraz, zaraz... Aby na pewno? Wszak pełną parą idą prace nad ARCHANIOŁEM! O kilka szczegółów na temat tej najnowszej gry Metropolis postanowiliśmy wypytać Grzegorza Miechowskiego. Oto, co udało się z niego wyciągnąć.

Grzegorz Miechowsk i jego królestwo

SECRET SERVICE: Krótko – czym będzie ARCHANIOŁ?

GRZEGORZ MIECHOWSKI: Marcin Drews określił, że jest to techno-thriller. Wg nas zaś to RPG z nie za dużą liczbą statystyk, tak aby sterowanie było możliwe nie tylko dla hardcore'owca. Pojawią się również elementy zręcznościowe.

SS: Gra dotyczy różnych okresów historycznych. Czy będą to wydarzenia prawdziwe, czy zmyślone?

GM: I tak, i nie. Po prostu akcja musi być gdzieś osadzona, ale nie odwołujemy się do jakichś konkretów.

SS: Kto był pomysłodawcą tego projektu?

GM: Michał Doniec. Ten sam, który pracował przy FIRE FIGHT, shooterze nagrodzonym przez PC Gamer US (patrz – SS'38). Michał w ogóle ma bardzo dużo inwencji.

SS: Zrealizujecie jakieś kolejne jego pomysły?

GM: W najbliższym czasie to nie. Teraz skupiamy się nad ARCHANIOŁEM.

SS: Ile osób liczy zespół projektancki?

GM: Obecnie ok. 15.

SS: Skąd wziął się tytuł?

GM: Wynika z fabuły. Każdy, kto w to zagra, szybko pozna jego znaczenie.

SS: Główny bohater – czy będzie miał jakieś umiejętności, statystyki do rozszerzania?

GM: Od pewnego czasu taka możliwość występuje we wszystkich naszych grach. To jedna z najważniejszych rzeczy, jakie można wyciągnąć z RPG. Nie chcemy jednak, aby wyglądało to tak jak np. w FALLOUCIE. Wolimy, żeby gracz nie musiał za długo się zastanawiać. Nie chcemy opierać tego na liczbach, ale żeby było widać, jak rozwija się postać.

SS: Można tworzyć drużyny?

GM: Nie – to singleplayer! Gra jest o walce dobra ze złem, więc pojawią się i dobre postacie, i złe. Ważna jest ich inteligencja – rozbudowana, oparta na systemie skryptów. Postacie zadziałają zespołowo, nie będą tylko atakować pojedynczo.

metropolis software

Na rynku firma ta istnieje już kilka ładnych lat. Swoją działalność rozpoczęła w roku 1992, kiedy to kilku polskich maniaków postanowiło zacząć pisać własne gry komputerowych. Obecnie z pierwotnego zespołu pozostał jedynie Grzegorz Miechowski. Firma ma na swoim koncie kilka bardzo fajnych produktów. Oto one:

1993 – Tajemnica Statuetki, przygodówka
1995 – Teenagent, przygodówka
1997 – Katharsis, strzelanina 3D (pierwsza gra Metropolis wydana poza granicami naszego kraju – pod tytułem Blaster!)
1998 – Książe i Tchórz, przygodówka
1998 – Reflux, strategia 3D
1999 – Gorky 17/Odium, strategia/RPG

Archaniol

hater będzie mógł kopać, walić pięścią, ukręcać sutki i pluć na przeciwnika – zobaczymy.

Na razie projekt ARCHANIOŁ jest jeszcze w fazie wstępnej i trudno powiedzieć, jak będzie to wyglądało ostatecznie. Może być nieźle. Wiadomo, że gra będzie korzystać z przygotowanego specjalnie na jej potrzeby engine'u – jego pisaniem zajmują się najlepsi programiści z Metropolis. Silnik ten umożliwi stworzenie zarówno fajnych wnętrz, jak i rozległych terenów dla rozhasanych graczy. Spotkamy tu wiele postaci – głównie odgrywających role drugoplanowe, ale i tak ich wpływ na rozwój akcji będzie zauważalny. Składać się one będą z 1000–1400 wielokątów, animowanych szkieletowo przy pomocy 30–40 kości. Zezwoli to na odtworzenie płynności ludzkich ruchów. Twórcy ARCHANIOŁA chwalą się, że ich grę wyróżniać ma rozbudowany gameplay, łączący różne style. Przyniesie on nie tylko dużo akcji, ale również wiele wspaniałych przygód. Osobiście uważam, że dużym atutem może stać się wyjątkowo mroczny klimat.

ARCHANIOŁ ma szansę narobić wiele zamieszania i podejrzewam, że dzień, w którym się ukaże nie będzie dniem spokojnym. Na razie wielu rzeczy można się tylko domyślać. Miejmy jednak nadzieję, że niedługo przyjdzie czekać, by dowiedzieć się, jakim cudem Travinsky przeżył i dlaczego kierowca ciężarówki nie powiadomił nikogo o wypadku.

Murmur

© Metropolis Software

Na tych monitorach „Archaniol" stawia pierwsze kroki

Prawdziwego fana poznać po czynach jego, poznajecie ten symbol na ramieniu?

sne narzędzia, które od dłuższego czasu rozwijamy. Stosujemy je też przy ARCHANIELE. Są dość uniwersalne. Nie planujemy nic kupować.

SS: Dlaczego zrezygnowaliście z trybu multiplayer? Nie boicie się, że ARCHANIOŁ będzie przez to mniej popularny?

GM: Rzadko się udaje zrobić grę, która byłaby dobra zarówno w trybie dla jednego, jak i dla wielu graczy. Wydaje mi się, że w tej chwili coraz wyraźniejsza jest różnica pomiędzy tymi dwoma gatunkami (bo to jednak dwa odrębne gatunki). I po prostu albo robi się jedną, albo drugą. Jeśli chcesz, aby gra była dobra w obu tych trybach, to trzeba poświęcić jej więcej czasu, załatwić większy budżet itp. De facto robi się wtedy dwie różne gry. My od początku założyliśmy, że robimy singla.

SS: A w przyszłości planujecie coś specjalnie pod MP?

GM: Na razie nie mamy takich planów, ale jeśli będzie taka możliwość, jeśli gracze polubią ARCHANIOŁA, to na bazie tego świata nie byłoby żadnego problemu ze zrobieniem gry tylko i wyłącznie na potrzeby multiplayera. Ani on strony technicznej, ani koncepcyjnej.

SS: Patrząc teraz na projekt ARCHANIOŁA, czy sądzisz, że gra ta ma szansę osiągnąć sukces podobny (lub też nawet większy) jak Wasze poprzednie produkty?

GM: Mam taką nadzieję. Wiadomo, zawsze jest jakiś znak zapytania. Jest wiele przykładów naprawdę dobrych pomysłów, które wcale nie odniosły wielkich sukcesów rynkowych. W showbiznesie nigdy nie ma pewności, że coś będzie miało powodzenie. Jednak dokładamy wszelkich starań, by nasz produkt był jak najlepszy. A ARCHANIOŁA wyjątkowo lubię – jest naprawdę niesamowity. Osobiście jestem bardzo zadowolony zarówno z tego projektu, jak i z prac nad nim. Głęboko wierzę, że ta gra odniesie sukces. Mamy już dobrego wydawcę. Jest to Fishtank Interactive, część firmy Ravensburger, która ma ogromne doświadczenie we wprowadzaniu takich produktów na rynek. I to nie tylko u siebie, czyli w Niemczech, ale i na całym świecie. Tam już wiedzą, jak promować grę, aby się sprzedawała.

SS: Ustaliliście już jakąś przybliżoną datę premiery? Czy ARCHANIOŁ pojawi się najpierw na polskim rynku?

GM: To zależy od wydawcy, on decyduje. My musimy się dopasować.

SS: Jakie macie plany na przyszłość? Co możesz powiedzieć np. o projekcie TWO WORLDS?

GM: Musieliśmy go zawiesić. Trochę szkoda. Plany oczywiście mamy. Chcemy robić coraz więcej gier. I to jak najlepszych. To jest właśnie moje zajęcie – pracować nad przyszłością.

SS: Zamierzacie kiedyś wrócić do korzeni i stworzyć kolejną grę przygodową?

GM: Mało prawdopodobne jest, abyśmy zajęli się tworzeniem klasycznej przygodówki. Teraz już nikt tego nie robi. I nie myślę, aby gracze na to czekali. Jest jednak prawdopodobne, że zajmiemy się innymi gatunkami, których do tej pory nie robiliśmy.

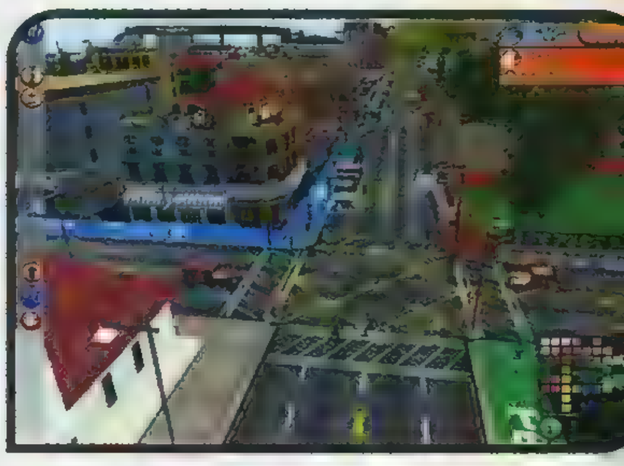
SS: Dzięki za rozmowę!

W imieniu SS pytania zadawał „Murmur".

monopoly Tycoon

Już sam nie wiem, czego się spodziewać po kolejnej grze z rozszerzeniem „Tycoon"! Doprawdy, tyle tego było. A co zapowiada się w tej? Główną zasadą MONOPOLY TYCOON jest maksyma: kto pierwszy, ten lepszy. Wygrywa ten, kto pierwszy zrealizuje trzy cele: zajmie stanowisko burmistrza, zarobi grube miliony i zdobędzie monopol.

Wbrew nazwie akcja tej gry nie będzie się toczyła na kartoniku znanej planszówki pt. Monopoly, ale w zwyczajnym, niewielkim mieście. Do ukończenia otrzymamy tu ok. 20 scenerii. Wszystko zaczyna się w latach 30., więc jeszcze wiele można działać (nie to co teraz :(Najpierw wybierzemy sobie jeden z dostępnych charakterów i zakupimy trochę ziemi. Następnie rzucimy się w wir



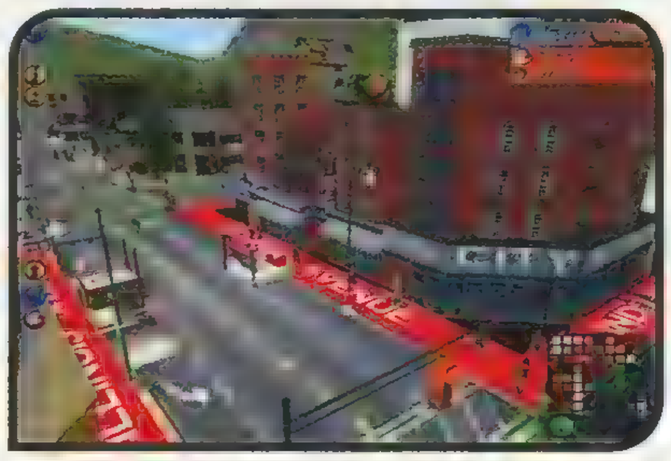
prowadzenia interesów. W MT trzeba będzie budować domy, hotele, sklepy, kina, fabryki itd. Do wyboru mnóstwo opcji, a jako że w grze dojdziemy aż do roku 2000 (oczywiście, z możliwością kontynuacji), na pewno nie znudzi nas tu monotonia czy brak postępu w technice lub architekturze.

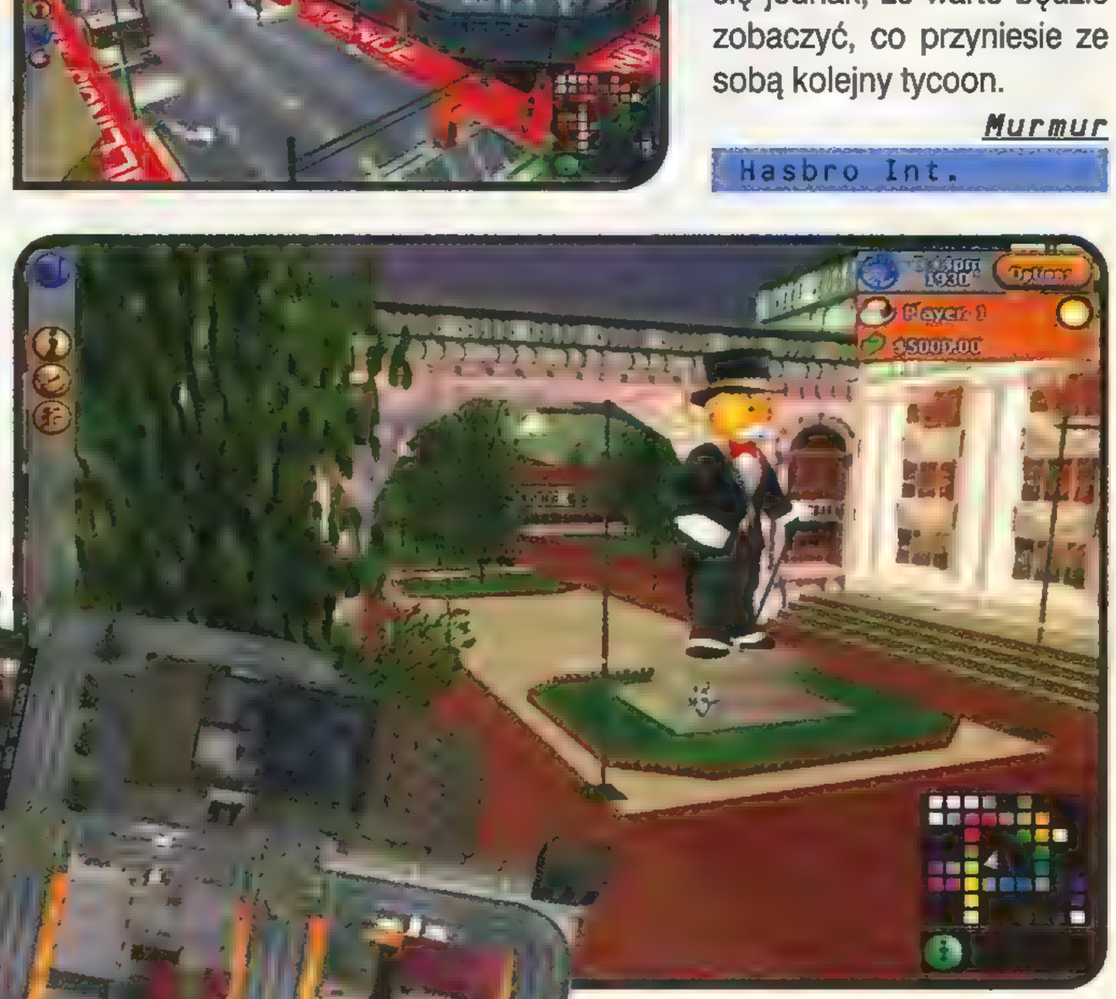
Miasto przedstawione w MT żyje własnym życiem – tworzą się korki uliczne, mieszkańcy zaabsorbowani są mnóstwem własnych problemów bytowych. Ciekawe, że w odróżnieniu od innych gier w MT samochody będą jeździły z różną prędkością i w różne miejsca. Również mieszkańcy mają mieć zindywidualizowane charaktery, oryginalne nazwiska, będą gonić za robotą, pobierać się, robić dzieci – jednak autorzy są gotowi zabić, jeśli ktoś nazwie ich produkt simem! Oczywiście, da się też podglądać zachcianki mieszkańców. Nie mógłbym pominąć faktu, że autorzy przygotowują blisko 17 wersji językowych gry – za każdym razem znajdą się tam prawdziwe nazwy ulic oraz autentyczne waluty.

A wszystko to przedstawione w 3D – tradycyjny izometryczny widok chyba nikogo nie zdziwi. Otrzymamy możliwość przybliżania widoku i śledzenia życia mieszkańców – kiedy idą do pracy czy szkoły lub wybierają się do kina. Zobaczymy przeróżne efekty specjalne, no i oczywiście zmieniające się pory dnia. Poza tym będzie możliwość zwiedzania miasta np. samochodem!

Nie może zabraknąć trybu multiplayer – w nim zmierzy się aż do ośmiu graczy.

Wprawdzie na MONOPOLY TYCOON musimy poczekać aż do Gwiazdki, wydaje się jednak, że warto będzie zobaczyć, co przyniesie ze sobą kolejny tycoon.





Murmur

Hasbro Int.

POZNAJ NOWĄ RZECZYWISTOŚĆ

FINAL FANTASY

COLUMBIA PICTURES SQUARE PICTURES

FINAL FANTASY

W KINACH OD 28 WRZEŚNIA

www.final-fantasy.interia.pl

POPCORN play WapSter.pl

www.warnerbros.interia.pl

INTERIA.PL www.interia.pl RMF FM

Z filmu

Film na kanwie FINAL FANTASY to dla graczy jedna z najbardziej oczekiwanych produkcji roku 2001. Czy to tylko zasługa magii tytułu? Czy oczekiwanie na niesamowicie realistyczny obraz? A może chodziło o coś innego? Pytania te pozostawały bez odpowiedzi, aż do dziś...

Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że film FINAL FANTASY nie jest zwykłym przeniesieniem growej serii FF do kina. Nie pojawia się tu żaden znany stamtąd wątek fabularny – nowe są zarówno postacie, jak i wydarzenia. Właściwie wszystko jest inne. Jest to też chyba pierwszy w dziejach obraz kinowy, który został nakręcony w stylu gry komputerowej przez twórcę tejże samej gry – Hironobu Sakaguchiego.

Akcja

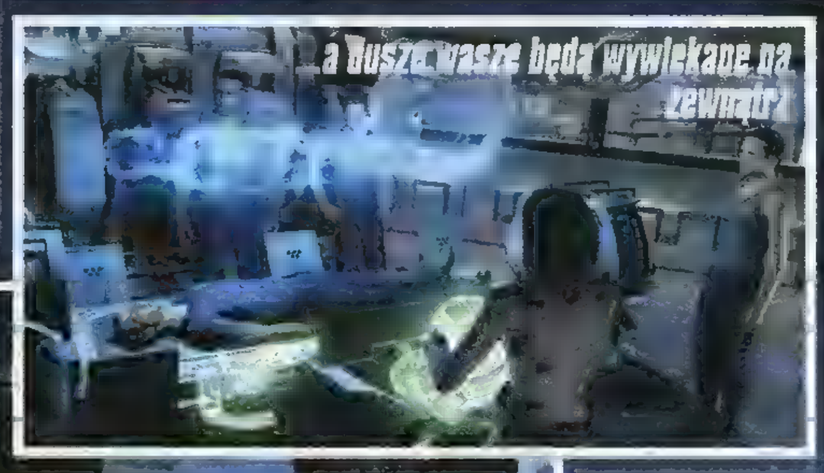
Akcja „The Spirits Within" przenosi nas w przyszłość – do roku 2065, na Ziemię opanowaną przez dziwne twory z kosmosu. Miasta są kompletnie zniszczone, a większa część żyznych terenów przemieniła się w pustynię. Nasza planeta staje się coraz bardziej wyludniona, a jej dumna niegdyś cywilizacja chyli się ku upadkowi. Garstka osób, którym udało się przetrwać kataklizm,

„...już tylko mały krok od pełnego realizmu"

próbuje walczyć o przetrwanie. Jednak, jak to zwykle z różnymi wymyślonymi „apokalipsami" bywa, tli się jeszcze iskierka nadziei. W tym wypadku jest nią główną bohaterka filmu – młoda pani doktor Aki Ross.

Intryga

Jej przyjaciel i mentor doktor Sid, po odkryciu, że Obcy „żywią się" duchami umarłych, kusi się na stworzenie ryzykownej teorii „fal duchowych". Teraz oboje wzmiankowani bohaterowie starają się wykorzystać ją do ocalenia ludzkiej cywilizacji. Ponieważ ich poglądy są dość radykalne (czyt. odbiegają od betonowo-naukowych standardów), trzeba więc je utrzymywać je w tajemnicy przed ogółem niedobitków.



Konspiranci

Do spisku zostają włączeni tylko członkowie elitarnego oddziału zabijaków Deep Eyes – jedyni, którzy nie mają oporów przed penetrowaniem obszarów całkowicie kontrolowanych przez Obcych. W sprawę szczególnie angażuje się kapitan – Gray Edwards. W obrazie na kanwie FF nie mogło oczywiście zabraknąć czarnego charakteru. Tu jego obowiązki przyjął generał Hein (rzeczywiście parszywy pysk – przyp. red.).

Zachwyt

Fabuła „The Spirits Within" jest skonstruowana w taki sposób, aby co i rusz zaskakiwać widza nagłymi zwrotami akcji. Mamy tu doprawdy wszystko, czego dusza zapragnie: walki, eksplozje, pościgi, a także wątek miłosny i tzw. głębsze przesłanie oraz potwory. Cała ta mieszanka wypala bardzo efektownie i widz przed ekranem ani przez chwilę się nie nudzi.

Z mojego punktu widzenia wygląda to rewelacyjnie, głównie dlatego, że wszystkie elementy pojawiające się na ekranie – zarówno krajobrazy, jak i postacie – zostały wyrenderowane na komputerach. Do odtwo-

motek gracza

nal Fantasy

e spirits within

rzenia ruchu postaci posłużono się techniką znaną z gier – motion capture. Jedynie ścieżka dźwiękowa nie jest wytworem sztucznym.

Jakość obiektów jest szokująca. Otoczenie, w którym poruszają się filmowe postacie, mimo swego futurystycznego wyglądu jest bardzo realistycznie przedstawione. Architektura budzi podziw. Podobne wrażenia wywołują pojazdy. A maszyny... ech, są jak żywe.

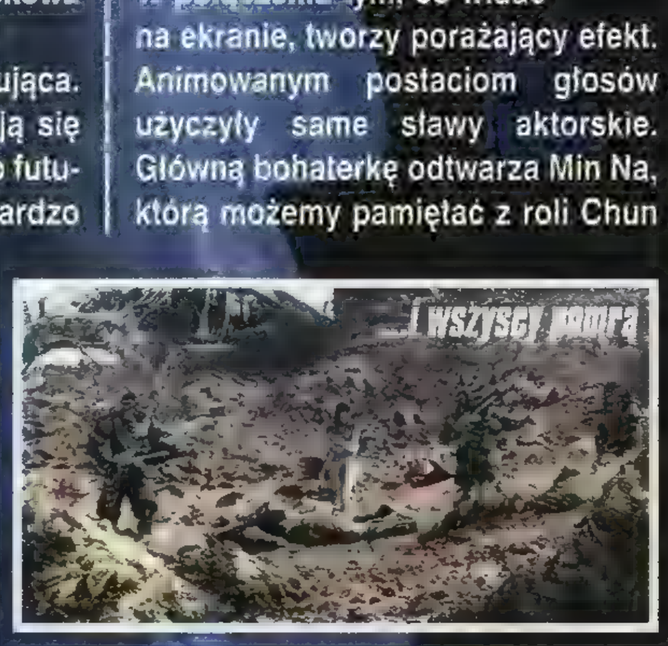
Produkcje studia Pixar („Toy Story", „Bug's Life") mogą się schować. Square pokazało tu prawdziwą klasę. Aki wygląda świetnie (choć nieco plastikowo – red.), ale najbardziej niesamowity jest Sid (to ten staruszek – red.). Jest wprost perfekcyjny. Jego postać to już tylko mały krok od pełnego realizmu.

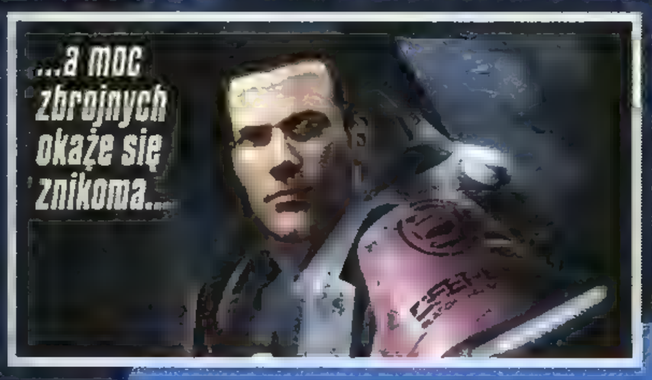
Dźwięk

Oprawę muzyczną „The Spirits Within" stworzył Elliot Goldenthal – ten sam, który napisał nutki do takich filmów jak „Kula" czy „Obcy 3". A trzeba wiedzieć, że jego kompozycjom bliżej do utworów Johna Williamsa niż motywów znanych z gier komputerowych. W ogóle muzyka jest tu bardzo monumentalna, rzekłbym nawet – pompatyczna. W połączeniu tym, co widać na ekranie, tworzy porażający efekt. Animowanym postaciom głosów użyczyły same sławy aktorskie. Główną bohaterkę odtwarza Min Na, którą możemy pamiętać z roli Chun Li w fabularnym STREET FIGHTERZE. Prócz tego w obsadzie znaleźli się m.in.: Alec Baldwin, Steve Buscemi, Peri Gilpin, Ving Rhames, Donald Sutherland i James Woods.

Ten film jak dla mnie to rewelacja! Jakość obrazu jest tu oszałamiająca, a i nowa fabuła FINAL FANTASY jest całkiem ciekawa. Dzięki temu dzieło ogląda się z prawdziwą przyjemnością. To ogromny krok na przód w dziedzinie animacji komputerowej.

Konsolite





konkurs filmowy

Zapraszamy do udziału w konkursie na temat filmu Final Fantasy. Wśród uczestników rozlosujemy fantastyczne nagrody: **elektroniczny zegarek** *firmy Seiko,* **5 kaset VHS** *z filmem „Matrix",* **t-shirty** *z logo filmu Final Fantasy, 3* **płyty kompaktowe** *ze ścieżką dźwiękową z tego obrazu.*

1. *Jak brzmi imię i nazwisko twórcy filmu „Final Fantasy the Spirits Within"?*
2. *Ile lat trwała produkcja filmu?*
3. *Jak nazywają się bohaterowie filmu (wymień co najmniej trzy imiona)?*

Na odpowiedzi (wyłącznie na kartkach pocztowych) czekamy do 15 października.

Nasz adres:
Secret Service 00-800 Warszawa 66 skr. poczt. 21

final fantasy

Jedna z najbardziej znanych i zasłużonych serii w historii gier komputerowych. Jak do tej pory ukazało się dziesięć jej części, a do tego dochodzi jeszcze kilka mutacji. Pierwsze trzy „Finale" ukazały się jeszcze na NES-a (konsola znana w Polsce jako Pegazus). Kolejne trzy pojawiły się na SuperNintendo, zaś siódma – na PlayStation. Szara maszynka Soniaka obsługiwała także dwie następne odsłony FF, ale najnowsza część serii (ta z cyferką 10 w tytule) została już wydana na PlayStation 2. W kolejce do opanowania rynku już czekają dwie kolejne (jedna z nich ma być grą sieciową!). Prócz tego pojawiło się kilka „Finali" na GameBoya oraz WonderSwana (przenośna konsolka, która jest do kupienia tylko w Japonii). Warto także wspomnieć o znakomitym FF TACTICS na PlayStation oraz nędznym FF MYSTICAL QUEST na SNES-a. Co sprawia, że gry spod znaku FF odnoszą taki sukces? Przede wszystkim ich zmyślnie skonstruowana fabuła, trzymająca w napięciu od początku do końca, ale także ciekawe postacie, a przede wszystkim oprawa graficzna – wciąż ewoluująca ku ideałowi.

Podczas grania w ALIEN NATIONS 2 cały czas towarzyszyło mi poczucie jakiegoś deja vu. A lejący się z nieba letni żar (piszę to jeszcze przed końcem wakacji) tylko sprzyjał takim umysłowym aberracjom. Mimo to zabawa z Pimmonsami, Amazonkami i Sajikami była zaiste przednia!

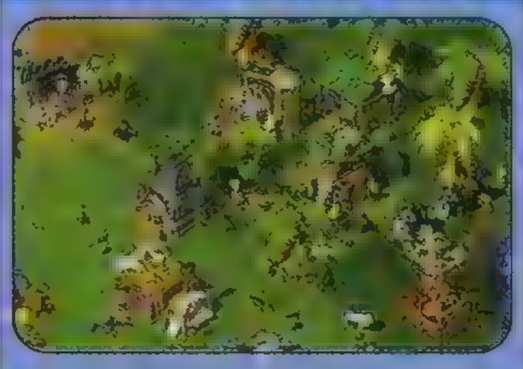
Jest to oczywiście kontynuacja wspaniałej strategii wydanej dwa lata temu przez JoWood (patrz ramka). Chodziło tam o kolonizację pewnej planety. I oto z Pimmonsami, Amazonkami i Sajikami spotykamy się po raz kolejny. Przed nami znowu bujne tereny do zagospodarowania i jeszcze więcej możliwości niż w części pierwszej. Jako że wzmiankowane rasy nie przepadają za zbrojnymi konfliktami, w grze przeważa aspekt ekonomiczno-budowlany nad militarnym. Wielbiciele epickich rzeźni mogą więc sobie darować, natomiast amatorzy planowania przestrzennego i gospodarki niech zacierają ręce.

Szczęście i dobrobyt

Intencją autorów ALIEN NATIONS 2 było nadanie rozgrywce logicznego i realnego charakteru – tak by nie pojawiły się znane z innych RTS-ów nonsensy w stylu „za złoto kupuję wieśniaka" etc. Tu tak jak w życiu – mieszkańcy naszej osady rodzą się, dorastają, są utrzymywani przez rodziców, idą do szkoły, uczą się zawodu i w końcu opuszczają rodzinne gniazdko, by poszukać małżonka i doczekać się własnego potomstwa.

Najważniejsze, by nasi poddani byli szczęśliwi. Od tego zależy ich motywacja do pracy (wszyscy dorośli mają jej wskaźnik wyrażony procentowo). Bez niej mogą stoczyć się na złą drogę lub nawet nas opuścić. Przede wszystkim – mieszkanie. To podstawa, bez której poziom motywacji spada dziennie o 15%. Po drugie – praca. Zawodu uczy szkoła, to najważniejszy budynek osady, oczywiście zaraz po pałacu. Kształci ona w kilkudziesięciu profesjach – od tragarza po płatnerza. Mając dom i pracę, trzeba coś jeść. W porę lunchu wszyscy rzucają robotę i biegną do tawerny. Gdy nie dostaną nic do picia lub lokal będzie przepełniony, wychodzą wściekli. Warto zatem zwiększać liczbę placówek gastronomicznych. Z czasem nasi poddani zażyczą sobie różnych luksusów. Do tego potrzebny jest targ, gdzie można zaopatrzyć się np. w mydło, wymyślne potrawy czy napoje wyskokowe. Oczywiście, gdy kupujący czegoś nie dostanie, wkurza się (–10% motywacji). Na szczęście naszych ludzi wpływ mają też pomniejsze rzeczy, np. pojawienie się dzikiego zwierzęcia czy dostępność atrakcji np. w postaci diabelskiego młyna. Utrzymanie poziomu „Satisfied" gwarantuje wydajność pracownika i zwiększa jego skłonność do założenia rodziny. Bardzo szybko pojawia się potomstwo, a te jest podstawą rozbudowy osady. Przy ogólnym niskim poziomie motywacji pojawiają się chuligani, którzy niszczą budynki. Wtedy trzeba postarać się o policję, by rozpoczęła proces resocjalizacji.

historyczne rzecz biorąc...



...gra ta jest to kontynuacja ALIEN NATIONS (NSS'79) – strategicznej gierki wydanej dwa lata temu przez niemiecką firmę JoWood. Niedawno tytuł ten powrócił w dosyć popularnej ostatnio formie „sprzedaży gazetowej", toteż za niewielkie pieniądze można było sobie ją przypomnieć. Jeśli mieliście do czynienia z tym zabawnym produktem grupy Neo Software, to zapewne mocno zapadło Wam w pamięć te specyficzne poczucie humoru.

Poziom motywacji wskazują nam buźki, unoszące się nad mieszkańcami. Mogą one pokazywać także inne rzeczy: wściekłość czy chęć pójścia na zakupy lub do świątyni. Tu warto zaznaczyć, że duży wpływ na wszystkie rasy ma religia. Dlatego warto wybudować świątynię i wyszkolić księdza. Co prawda, skraca się wtedy czas pracy, ale bogowie mogą zesłać cud (np. deszcz złota) lub pognębić wrogów. Ochroną zdrowia zajmuje się zaś wiedźma, przygotowująca medykamenty (ich nadwyżkę można później przehandlować).

Mechaniczna osada

Życie w osadach wszystkich trzech ras jest podobne i zasadza się na podziale ról, między którymi jest wiele zależności. Weźmy na przykład budowę piekarni. Do tego oczywiście należy mieć budowniczego. Potrzebował on będzie jednak materiałów, a te dostarczy mu tragarz. Bardzo ważne jest monitorowanie tych ostatnich – zbyt mała ich liczba opóźnia budowy i transport towarów. Przykładowa piekarnia budowana jest z desek i kamienia. Gromadzeniem kamienia zajmują się kamieniarze, natomiast ten drugi budulec wymaga nieco więcej pracy. Najpierw drwale ścinają drzewo, potem tragarze niosą je do tartaku, gdzie bale cięte są na deski. Tak przygotowane surowce dostaje budowniczy. Po postawieniu piekarni i obsadzeniu tam piekarza należy zadbać o dostawy zboża z farm. Rozbudowa osady wymaga przemyślenia i przygotowania – przede wszystkim domy, miejsca pracy, zapewnienie wyżywienia i dostępu do targu.

Wybrany budynek lub osobnika możemy mieć cały czas na oku

Wielki Robak bardzo poprawia humor mieszkańcom wioski

Inne atrakcje

W grze nie mogło zabraknąć wątku badawczego. Choć moim zdaniem tu jest on troszkę ubogi.

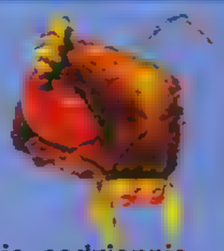
z kim mamy do czynienia

Pimmonsi

Są to posiadacze ogromnych brzuchów, zamieszkują północną część planety, są pracowici, ale nie lubią migrować. Bardzo towarzyscy, piją likier z grzybów.

Amazonki

Stosują matriarchat – mężczyźni opiekują się dziećmi, gotują i sprzątają. Mydło to dla nich produkt najważniejszy. Bardzo dumna rasa, nie stroni od walki.



Sajikowie

Insekty-dowcipnisie, codziennie przed snem raczą się sporą dawką tequili. Uwielbiają denerwować swoich sąsiadów, przez co wpędzają się w różnorodne kłopoty.

na 5 min przed...

Alien Nations 2

Badania przeprowadza naukowiec w laboratorium. Nie szkolimy go, ale wynajmujemy i płacimy pensję. Jego działania są niezwykle uproszczone – do wyboru są trzy grupy wynalazków: produkcyjne, cywilne i wojskowe. Brakuje jednak drzewa wynalazków, co więcej – nie wiemy, co przygotuje nam nasz jajogłowy. Ogólnie, warto szybko wszystko odkryć, by oszczędzić na pensji.

Takich oddziałów możemy mieć kilka, trzeba jednak pamiętać o wybudowaniu kwater. Najemnikami możemy poruszać. Ustalamy im także szyk i nastawienie. Warto zwrócić uwagę na ich rodzaj – nieraz zdarzają się oddziały przystosowane do niszczenia budynków czy palisad.

Piękno i prostota

Grafika jest tu wspaniała! Bardzo plastyczny krajobraz, przy doskonale i odmiennie dla każdej rasy wykonanych budynkach, robi niesamowite wrażenie. Ładnie wyglądają postacie – od razu rozpoznajemy profesję, dzieci i kobiety wyglądają sympatycznie. Miasto żyje, a jego obraz urzeka. Mamy możliwość przybliżania obrazu – nie ma pikselizacji i widać szczegóły. Wszystko przedstawione jest z humorem. Niestety, po godzinie grania na Celeronie 675 i 128 MB RAM mój dysk strasznie „rzeźbił". Do gry potrzeba więc mocnego sprzętu.

Co do dźwięku, to brakuje mi w ALIEN NATIONS 2 sekwencji mówionych – różnorodność ras pozwoliłaby uczynić z tego mocny punkt. Na oprawę muzyczną składa się kilkanaście ścieżek – ogólnie OK. Obsługa jest niezwykle intuicyjna – dużą ilość miejsca pod panel obsługi na ekranie głównym rekompensuje fakt, że z jego poziomu mamy dostęp do wszystkich funkcji (łącznie z handlem wynalazkami itd.). Możemy też obejrzeć statystyki, a nawet wykresy rozwoju osady.

„Wielbiciele epickich rzeźni mogą sobie darować, natomiast amatorzy planowania przestrzennego i gospodarki niech zacierają ręce"

O wiele lepiej potraktowano w tej grze handel. Mamy całkiem sporo możliwości – zarówno ze względu na liczbę towarów (24), jak i sposobów jego zbytu i kupna. Każda rasa wytwarza specyficzne rzeczy (np. Sajiki – napój energetyczny, a Amazonki mydło). Handlować można z innymi rasami lub z gildią „Latający Kupcy". Ci handlowcy w zeppelinach wezmą wszystko. Nieraz potrzeba na gwałt surowca, wtedy są nieodzowni. Na rynku bez przerwy pojawiają się jakieś nowe oferty wymiany, jednak zauważyłem, że komputer uwielbia się rozdrabniać (trzy kamyki za jedną deskę). Transport towarów odbywa się dzięki gildii.

Wojsko za złoto

Wspomnieć można jeszcze o dyplomacji, choć poza stanami pokoju i wojny oraz możliwością sprawdzenia reputacji sąsiada czy podarowania mu jakiegoś towaru wiele w tej dziedzinie zrobić nie można. Elegancko jest wypowiedzieć komuś wojnę, ale do tego potrzebne będą wojska. Te dzieli się na defensywne i ofensywne. Pierwsze to strażnicy, którzy patrolują okolice wież bądź trzymają wartę na murach. Nie możemy nimi poruszać. Wojsko ofensywne to najemnicy – zwykle kilkuosobowy oddział, któremu musimy zapłacić, a nierzadko i wykarmić go.

rady i spostrzeżenia

1. W miarę upływu czasu trzeba dostarczać w odpowiedniej ilości luksusowych towarów na targ.
2. Liczba zamków, wież i strażników zależy od poziomu badań.
3. Pamiętaj, aby zatrudniać w miarę najtańszych naukowców – warto przeglądać napływające oferty pracy.
4. Do badania terenu warto zatrudnić rycerza – nawet gdy nie ma bezpośredniego zagrożenia.
5. Atakuj najpierw rycerza (szefa najemników) – po jego śmierci reszta wojaków zginie.
6. Proponuj jak najwięcej umów handlowych.
7. Gdy Twoim zadaniem jest ofiarowanie innej rasie określonej ilości towaru, pamiętaj, aby uczynić to jednorazowo. Wszak Twoi sąsiedzi będą zużywać darowane surowce, a zadanie zaliczysz tylko wtedy, gdy w ich magazynie znajdzie się wymagana ilość dóbr.
8. Zasiedlaj wyspy – często są bogate w surowce.

Deja vu

Gdy grałem w ALIEN NATIONS 2, przypominały mi się inne gry ekonomiczne, przede wszystkim CA-

17:30 wybiła i wszyscy do łóżeczek... Dziwne ;)

ESAR 3 (SS'63). Jednak zupełnie inny charakter produktu JoWoodu, brak znamion zrzynki, ciekawe kampanie (9 różnorodnych misji dla każdej rasy), możliwość stworzenia własnej rozgrywki i obsługa LAN-u czynią z niego bardzo ciekawą propozycję dla wielbicieli gatunku. Owszem, zdarzają się przestoje, ale nie zmienia to oceny – ALIEN NATIONS 2 to rozrywka korzystająca ze sprawdzonych wzorców, aż do bólu logiczna i przejrzysta, a przy tym bardzo przyjemna w odbiorze.

Qki

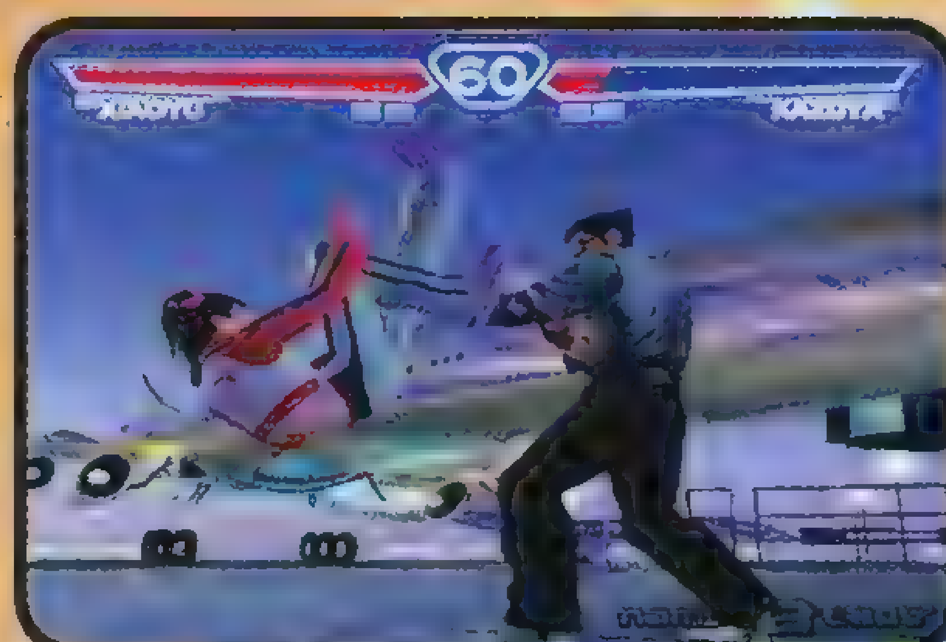
JoWood

Witam wszystkich po wakacyjnej przerwie! Mam nadzieję, że miło spędziliście upalne dni tego lata. W tym numerze, jak zwykle, przygotowałem dla Was prawdziwą perełkę, a mianowicie obszerną zapowiedź czwartej odsłony TEKKENA. Na poniższych stronach znajdziecie wszystkie najważniejsze informacje na ten temat plus masę screenów. Miłej lektury!

Najpierw był krótki filmik zaprezentowany na targach E3. Jednak poza kilkoma fragmentami poprzednich gier z serii, paroma facjatami jakichś bliżej nieokreślonych postaci oraz logiem TEKKENA zwiastun ten nie pokazywał właściwie nic. Dopiero później firma Namco zaprezentowała pierwsze screeny oraz uruchomiła stronę WWW o swej najnowszej produkcji. Następnie odbył się specjalny pokaz w Tokio. Wtedy to zaoferowano już grywaną wersję TEKKENA 4...

Fabuła

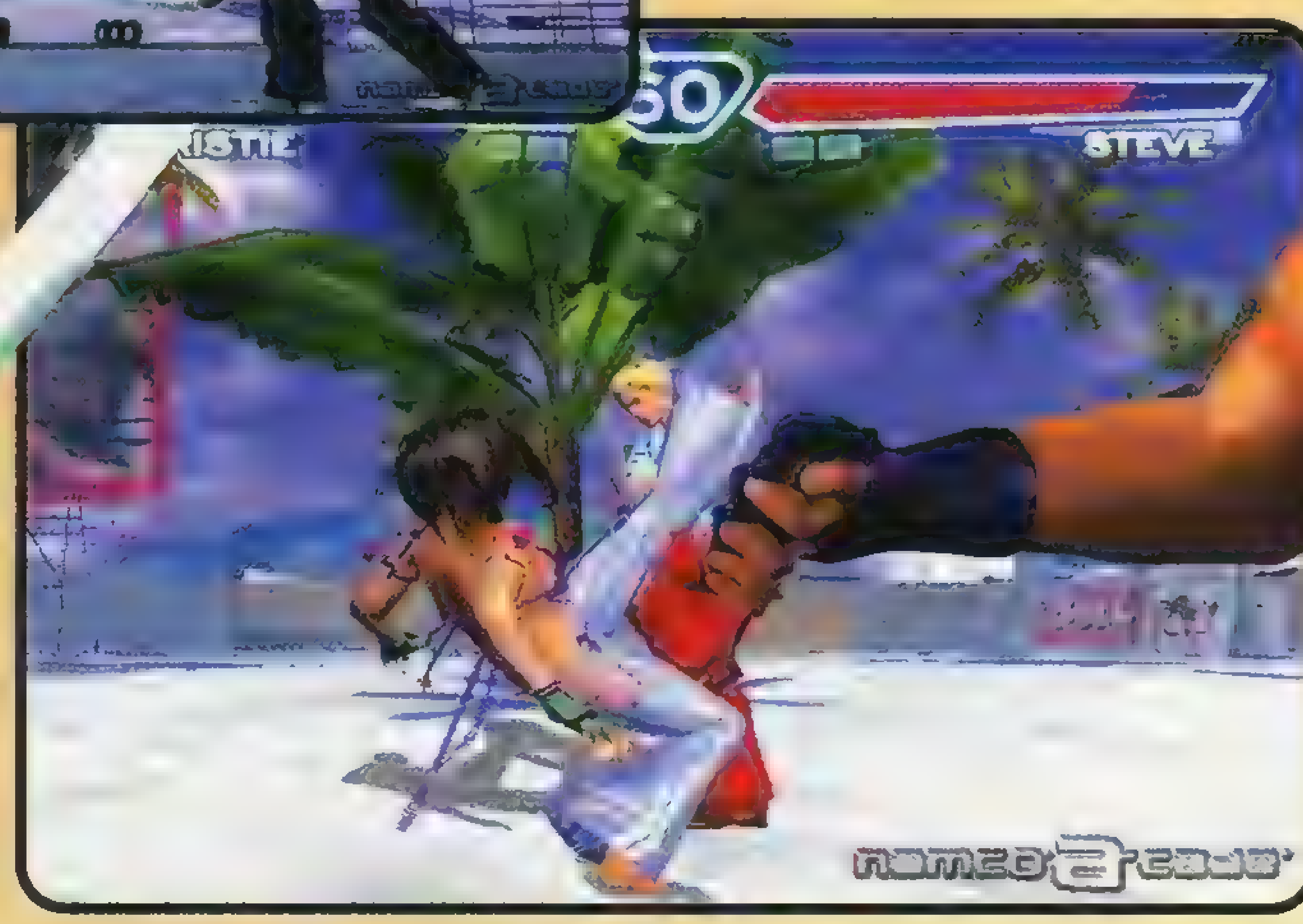
Minęły dwa lata od trzeciego Turnieju Żelaznej Pieści. Heihachi nie zdołał schwytać True Ogra. Jednak nie poddaje się. Bada znalezione fragmenty tkanek i krwi, bo chce połączyć swoje geny z genami Ogra. Jak dotąd eksperymenty te się nie udają. Po wielu próbach pracujący dla niego naukowcy doszli do wniosku, że potrzebują jeszcze jednego składnika – genu diabła. Heichahi wie, że tego to akurat nie posiada. Ale wie też, kto to ma. Jin. Niestety, ten zniknął zaraz po tym, jak przeistoczył się w True Ogra i jak dotąd wszelkie poszukiwania nie przyniosły żadnych rezultatów. Jednak Heihachi znalazł starą fotografię, która przedstawiała spalone ciało, poznaczone licznymi bliznami. Jego uwagę zwróciły zwłaszcza plecy denata – widać tam było coś jakby pozostałości po skrzydłach... Przekonany, że na zdjęciu są zwłoki jego syna – Kazuyi, którego sam wrzucił do wnętrza wulkanu, rozpoczął kolejne poszukiwania. W ich efekcie dowiedział się o tajemniczej korporacji, noszącej nazwę „G „, a zajmującej się badaniami biogenetycznymi. Jak się okazało, firma ta rzeczywiście sklonowała jego potomka. Jej pracownikom udało się również wyodrębnić ów tak bardzo poszukiwany gen. Heihachi wysłał więc jeden ze swych oddziałów, by zdobył próbki. Grupa ta natknęła się na przebywającego tam Kazuyę, a ten – po pozbyciu się natrętów – zbiegł. Ojciec wiedział, jak go zwabić – kolejną edycją turnieju! Ten, kto go wygra, przejmie kontrolę nad całą korporacją Mishima. Kazuya wie, że to pułapka, mimo to przystępuje do turnieju. To jego szansa na zemstę...

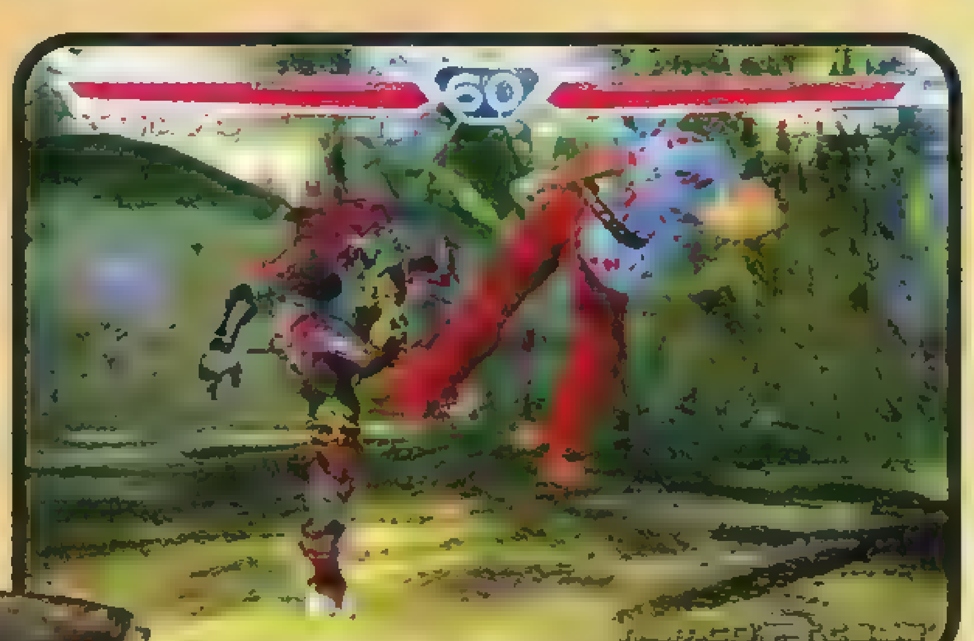


Co będzie?

Po pierwsze – zmiany w systemie walki. Największe dotyczą aren, na których będą toczone pojedynki. Staną się one bardziej realistyczne, a na dodatek zostaną ograniczone ścianami! Jak widać, Namco porzuciło ideę bezkresnych terenów. Teraz można zapędzić przeciwnika pod ścianę i wyprowadzić efektowną sekwencję ciosów. Prawdopodobnie będą specjalne kombinację do wykonania tylko przy ścianie, tak jak odbywało się to w VF3 lub DOA2. Areny mają się też różnić rozmiarami – jedne rozległe (np. las), inne ciasne (np. podziemny parking). Być może niektóre z nich będą wielopoziomowe jak w DEAD OR ALIVE 2, ale na razie nic na ten temat nie wiadomo. Mówi się także, że część obiektów może być zniszczona, ale w chwili obecnej są to jedynie przypuszczenia.

Otrzymamy możliwość szybkiej zmiany pozycji po wykonaniu specjalnej kombinacji. Dzięki temu da się





szybko uciec spod muru. Wygląda to mniej więcej tak, że postać chwyta przeciwnika, pcha go na ścianę i tym samym zmienia się z nim miejscami. Z pewnością będzie to jedyny sposób na ucieczkę z takiej sytuacji.

Kolejną nowością mają być rozbudowane uskoki. Prócz tych znanych z T3 i TTT dodano coś na kształt swobodnego poruszania się po arenie. Teraz, przytrzymując gałkę do góry lub dołu, możemy swobodnie obejść przeciwnika. Z pewnością wpłynie to na same pojedynki, dodając im o wiele więcej elementów taktycznych.

Kwestia postaci nadal nie jest jasna. W końcowej wersji ma się pojawić przeszło 20 zawodników, jednak na razie znana jest zaledwie połowa. Siódemkę z nich pamiętamy z poprzednich edycji turnieju, są to: Ling Xiaoyu, Hworang, Paul Phoenix, Kazujya Mishima, Yoshimitsu, Marshall Law (tak, tak Marshall, a nie Forest!) oraz King. Wszystkim przybyło nowych cisów – w szczególności Kingowi. Natomiast

© NAMCO

Tekken 4

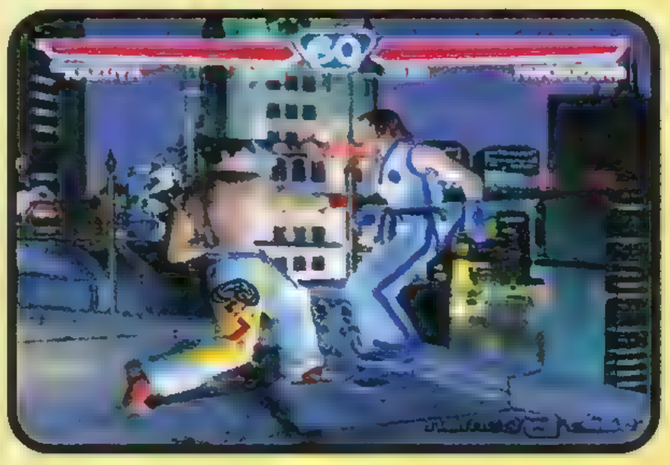
nowi to: Steve Fox – bokser, Craig Mardug – zapaśnik walczący stylem Vale Tudo, oraz Chritine Montero – wnuczka nauczyciela Eddy'ego, zajmująca ostatnio jego miejsce. Natomiast pozostałe dziesięć stanowisk nadal pozostaje nieobsadzone. Czy pod tymi znakami zapytania ukrywają się stare postacie, jak Lei, Jin czy Nina? Nie wiadomo. Namco nic nie mówi. Z pewnością będzie Heichahi – w końcu, to jego trzeba będzie pokonać, by zdobyć władzę nad korporacją. Niewykluczone, że pojawi się kilka zupełnie nowych postaci. Kolejnym pewnikiem jest, że w T4 nie uświadczymy żadnych dziwacznych postaci pokroju Gona – tak oficjalnie zapowiedziano.

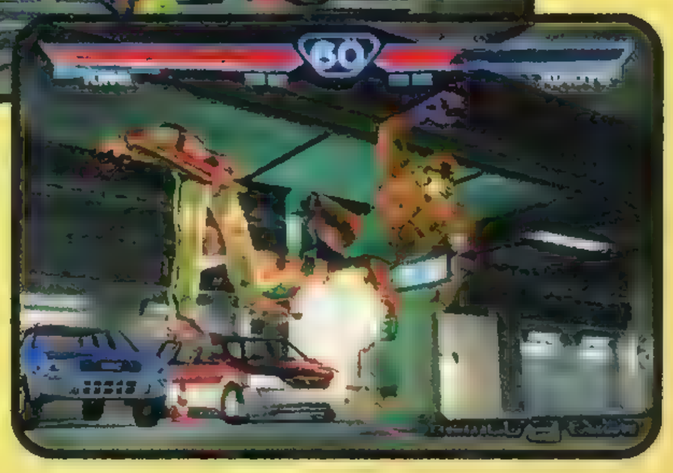
Oprawa

Co do grafiki to w chwili obecnej postacie w T4 wyglądają tak, jak te w TEKKEN TAG TUORNAMENT na PS2.

„Namco porzuciło ideę bezkresnych terenów"

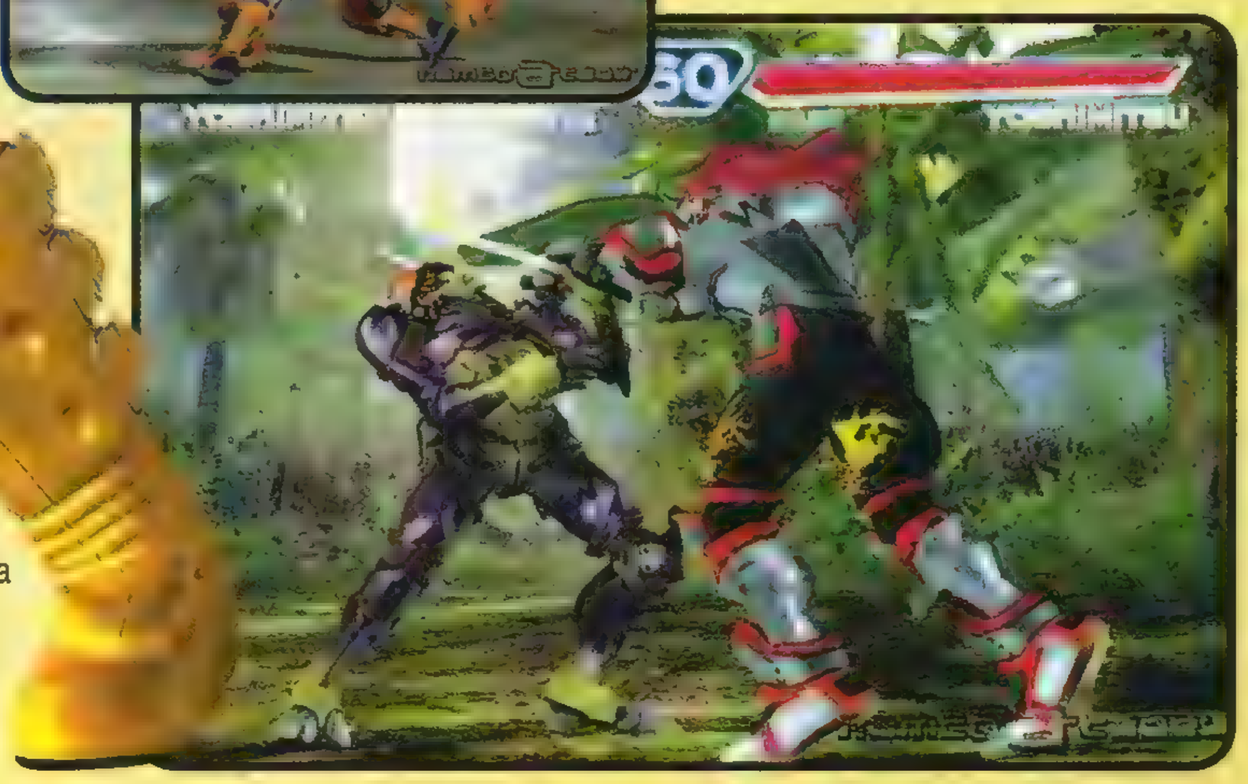
Należy jednak pamiętać, że nie jest to ostateczna wersja gry. W końcowej z pewnością zyskają nieco więcej detali. Podobnie sprawa ma się z arenami. Ich poziom był bardzo zróżnicowany. W wersji testowej można było zobaczyć m.in.: podziemny parking, lotnisko, dach budynku, wokół którego latał helikopter i oświetlał walczących, znakomicie wyglądający las, centrum handlowe oraz laboratorium. Już teraz wiadomo, że na podziemnym parkingu będą kibice i o wiele więcej drobnych detali. Na lotnisku mają lądować i startować samoloty oraz przejeżdżać samochody i transportowce. Być może Namco weźmie przykład z gierek SNK i okrasi swe plansze kilkoma wersjami krajobrazów: o poranku, w samo południe i wieczorem – w zależności od rundy. Miło by było także zobaczyć kilkupoziomowe areny jak w DEAD OR ALIVE 2. Jednak poczekajmy na ostateczną wersję. W chwili obecnej jesteśmy skazani tylko na obietnice i domysły.





Kiedy?

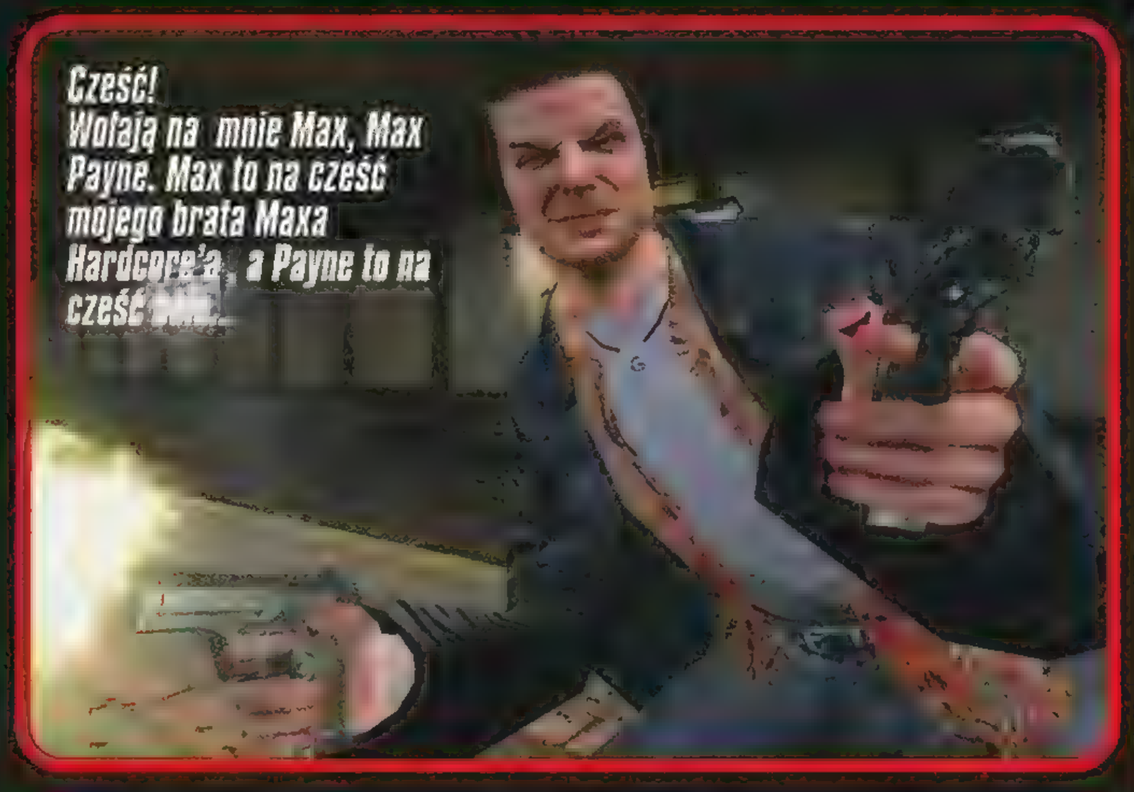
W wersji na automaty TEKKEN 4 miał pojawić się pod koniec wakacji. Oczywiście w Japonii. Czyli bardzo możliwe, że w chwili gdy czytacie te słowa, nasi skośnoocy bracia już w niego pogrywają. Natomiast wersja na PlayStation 2 nie została jeszcze oficjalnie zapowiedziana. Chodzą słuchy, że ma do tego dojść w pierwszym kwartale 2002. I choć to nic pewnego, to możemy być spokojnie, że Sony zadba o swoich klientów.



Konsolite

Po więcej informacji zapraszam na strony:
www.tekken4.w.pl
www.ko.iplus.pl
www.namcoarcade.com/tekken4/index.asp

Przemoc, gwałt, bezprawie – tematy przed zbliżającą się w Polsce kampanią wyborczą nader popularne. W celu ich eksploracji nasz specjalny wysłannik zajrzał ostatnio do mrocznego świata gry MAX PAYNE. Czy wiesz, co łączy Ursynów z Nowym Jorkiem? Kanał.



Kiedy wczorajszej nocy ganiałem po Ursynowie w poszukiwaniu dwóch dresiarzy, którzy na moich oczach okradli kobietę, bardzo brakowało mi jakiegoś drąga, by poprzeć swoje argumenty. Albo dwóch szybkostrzelnych giwer z kompletem amunicji. Oczywiście, nie stał się cud i zwierzęta z paskami na dresach uciekły w mrok. Była druga w nocy, razem z resztą ekipy rowerowej siedzieliśmy pod komisariatem na Janowskiego, robiło się zimno i z imprezy wyszły w końcu nici. Po trzech godzinach czekania na ulicy to nawet w środku lata człowiek ma dosyć wszystkiego. To, co było w tym wszystkim przerażające, to fakt, że ani ja nie byłem w stanie zrobić wiele, ani – tym bardziej – jakże sprawniejsze ode mnie rowerowe siostry i bracia. Opatrzyć biedaczkę, wezwać policję, szlus. Chociaż okolica do najbezpieczniejszych nie należy, to gliniarzy i tak nie było, gdyż woleli siedzieć w swoim koju i tuczyć się pączkami. Przyjechali po pięciu minutach od wezwania, czyli grubo za późno.

dzieje się na naszych ulicach. Ja sam mogę co najwyżej współczuć i tylko bardziej bać się o własne bezpieczeństwo.

Nienawiść i ból

Na warszawskim Ursynowie ludzie wiele zrobią za heroinę (tę brązową, do palenia, bo łatwiej dostępna od czegokolwiek innego). W Nowym Jorku równie zdeterminowani są ci, którzy odlecieli w zupełnie nową używkę – valkyr. To taki nowy drag, przyjmowany dożylnie. Zdążył już opanować całe miasto. Policja jest bezradna, a mafia zdążyła już położyć łapy na fabrykach tego specyfiku. Każdy mur ozdabiają wrzuty afirmujące V, w co drugim kiblu leżą puste pompki, w ciemnych zaułkach koczują żywe trupy o spoconych dłoniach i martwych oczach. Jest grudzień 1999 roku. Świat powinien zacząć przygotowywać się do swego końca.

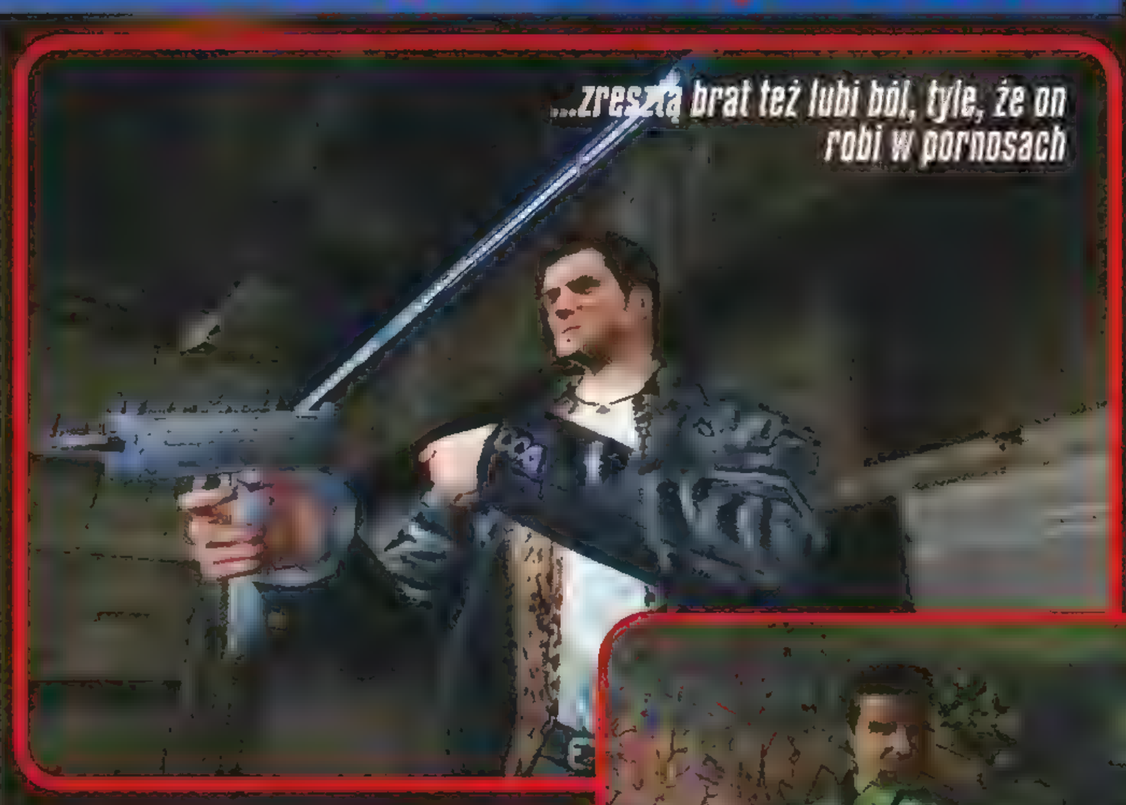
„magiczne zwierciadło otaczającego nas świata"

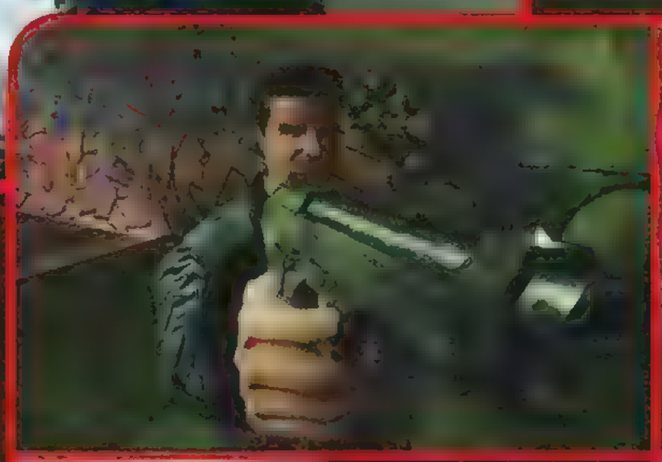
Taką oto wizję roztacza przed nami MAX PAYNE. Ejże, wizję? Jeśli dłużej się nad tym zastanowić, to tak naprawdę to, o czym opowiada ta gra, na dobrą sprawę dzieje się w rzeczywistości. I nie mam tu na myśli jakiejś wielkiej metropolii w odległym państwie. Wyjrzyj, bratku, za okno! Przerazisz się srodze, kiedy uświadomisz sobie, że w takim właśnie świecie i Ty żyjesz. O ile nie mieszkasz na jednym z tych nowych, sterylnych osiedli, gdzie uzbrojony strażnik wpuszcza Cię na osiedle, jeno w dwunastopiętrowym, szarym blokowcu, to zapewne wiesz, o czym mówię. Jak będziesz szedł do windy, to spójrz pod nogi. Ileż to zwitków opalonej folii aluminiowej chrzęści pod stopami, ileż to niedopałków, ileż pustych torebek. Jeżeli wiesz, o czym ja mówię, to wiesz też, czego spodziewać się po uruchomieniu gry MAX PAYNE. Tam jest tak samo, tylko trochę ciemniej. A śmierć nie stanowi żadnego wydarzenia.

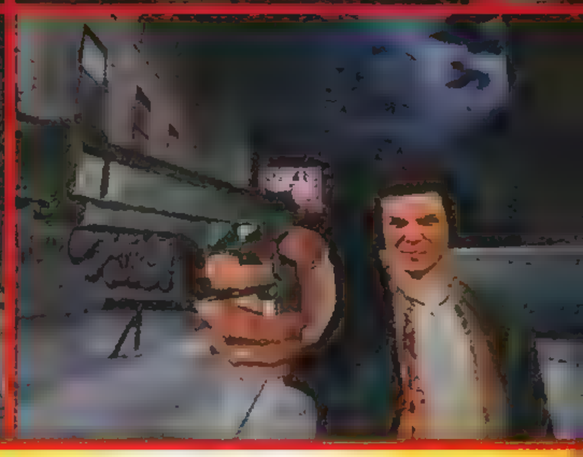
Wątek fabularny. Jeszcze mi za to podziękujesz, ale powiem na jego temat możliwie niewiele. Historia ta rozwija się powoli i o wiele ciekawiej poznawać ją stopniowo, po kawałku smakować. Zwłaszcza że podana została w prawdziwie pięknej formie – w formie komiksu. I to nie byle jakiego. Niewprawne oko nie zauważy komputerowego retuszu, kreska rysownika robi duże wrażenie. Poza tym, historia prowadzona jest w najlepszy z możliwych sposobów, albowiem mamy tu do czynienia z retrospekcją. Wszystko zaczyna się, a w zasadzie kończy, na dachu olbrzymiego wieżowca, otoczonego ścisłym kordonem policji. Widzimy Maksa Payne'a z karabinem, kiedy mówi, jak to wydarzenia ostatnich dni doprowadziły go do tego miejsca. Dowiadujemy się o wybiciu w pień całej jego rodziny,

maxymalny ból

To, że MAX PAYNE dystrybuuje od sierpnia Play-It, wie już każdy. Nie każdy jednak zdaje sobie sprawę, że przygotowywana jest polska wersja gry. No, no – to może być ciekawe, o ile tylko tłumacze zadadzą sobie trud podmiany tekstów w komiksowych wstawkach. A czy tak zrobią, to tego jeszcze nie wiem, choć – jak dowiedzieliśmy się w studiach Play–Itu – polski głos Maksa wydusi z siebie Radek Pazura, ten sam, którego wokalem przemawiał główny bohater średnio udanej gry HOPKINS FBI (patrz SS' 63). Z jednej strony cieszy mnie bardzo, że lokalizacje w naszym kraju rozwijają się jak rolki papieru, lecz wydaje mi się, że polonizacja w tym wypadku jest niewskazana. Mam nadzieję, że tłumacze Play It–u nie zabiją – choćby przypadkowo – klimatu tej gry. Bo to byłoby smutne.







Zgroza po trzykroć!!! W takich chwilach człowiek uświadamia sobie, jak bardzo jest bezbronny i jak bardzo polegać tylko na sobie może. Bandyci są sprawni i dobrze przygotowani, „stróże porządku" to kretynów banda, zaś ci, co karków wielkich nie mają, stają się ofiarami. Piszę o tym przy okazji omawiania gry MAX PAYNE, gdyż uderzyło mnie, jak bardzo rzeczywistość tam przedstawiona przeplata się z tym, co

bolesna MAX PAYNE

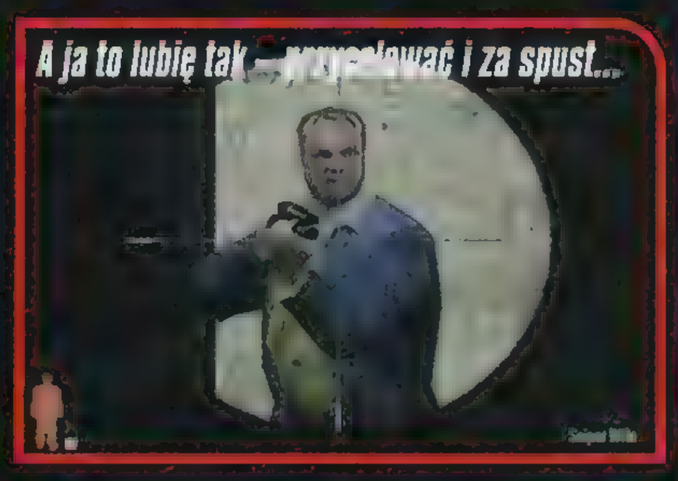
jazda na maxa

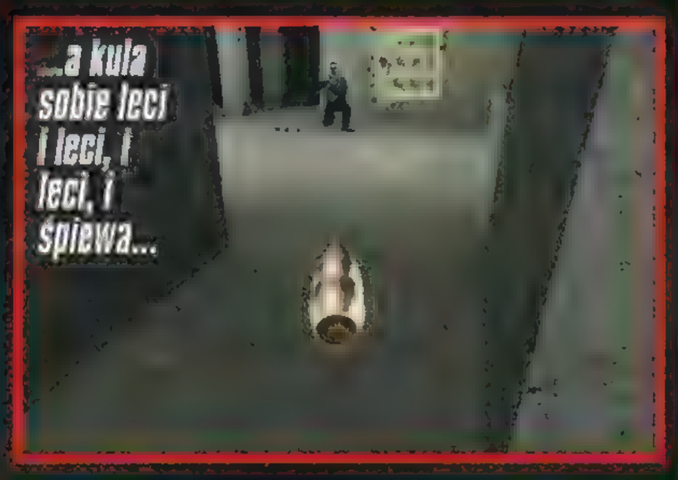
Jak zostało przed chwilą napisane, MAX PAYNE bardzo przypomina „Taksówkarza". Nie tylko dlatego, że w obu tych dziełach spotykamy się z człowiekiem zdeterminowanym, który znikąd nie

o próbach znalezienia źródła valkyr oraz o tym, jakim sposobem znalazł się w tej sytuacji co najmniej niewesołej (ma na karku k mafię, jak i policję). Zanim gracz dotrze do pokazanego w intro biurowca, zdąży zapomnieć, że go widział i – po przedarciu się przez te wszystkie tunele, uliczki, knajpy, stacje metra, porty i squatowane ruiny – będzie bardzo zaskoczony finałem.

Scorsese, DeNiro, Payne

Powiedzmy to sobie głośno. MAX PAYNE grą dla dzieci nie jest! Nawet nie dlatego, że gwoździem programu jest tu zabijanie, krew i narkotyki, a chyba raczej dlatego, że ta opowieść jest po prostu przerażająca. Dotyczy bowiem tych aspektów życia, o których istnieniu większość z nas woli nie wiedzieć, wywleka na wierzch najbardziej zaropiałe rany ludzkości, obnaża co bardziej ohydne blizny i oszpecenia. Wreszcie, pokazuje, że owe „piękne" wartości, jak sprawiedliwość, braterstwo i współczucie są li tylko wielkimi kłamstwami, w które wierzy ludzkość. Co najważniejsze, ukazane jest to bez najmniejszych przemilczeń, z subtelnością młota do wbijania pali mostowych – za pomocą krwi, cierpienia i ohydy. Po ukończeniu tej gry czułem się jakiś taki... brudny. Jakbym nurzał się w najczarniejszych odmętach Wisły. Z drugiej strony jednak, jest tu swoista elegancja, gdyż nie spo-





może wypatrywać pomocy. Postać Payne'a jest jakby kontynuacją kreacji Roberta DeNiro. W grze pojawia się nawet kilka lokacji (jak np. zdewastowany hotel), ktore zdają się być żywcem wycięte z obrazu Scorsese. Mocny jest zatem duch „Taksówkarza", czuć też wyrazne inspiracje takimi filmami jak „Siedem" Finchera, „Nikita" i „Leon" Bessona, no i... „Matrix" braci Wachowskich. Po prostu full opcja.

Matryca

Nawiązanie do filmu „Matrix" jest w zasadzie nieuniknione. Na każdym kroku widac, jak bardzo ludzie z Remedy Entertainment odjechali w ten obraz z Reevsem i Fishburne'em. Pierwszy poziom gry to stacja metra, identyczna z tą z koncówki filmu Wachowskich – jest może trochę czystsza i nie ma budki telefonicznej, ale poza tym kubek w kubek taka sama. Nawet rozglądałem się za postacią podobną do agenta Smitha. Albo inny przykład – skakanie po dachach budynków. Nie dość że kamienice tak samo bure i brudne, to i nawet kamera podczas skoku pokazuje akcję tak, że nie sposób się pomylić w skojarzeniach. Nie znaczy to jednak, iż jest MAX PAYNE tylko kalką filmu Wachowskich. To opowieść z własną tożsamością.

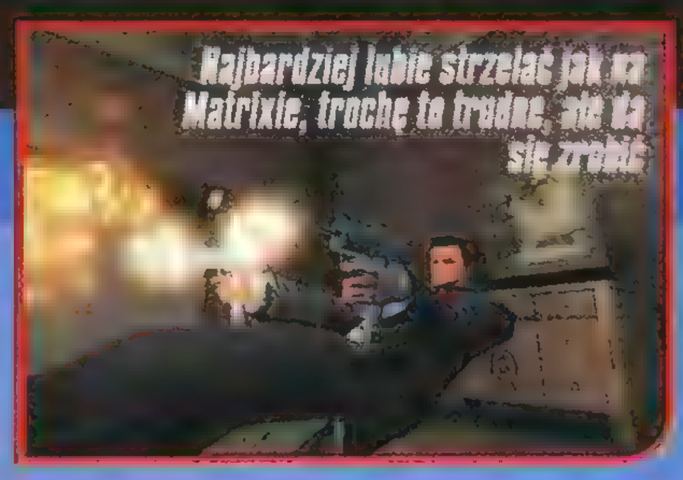
Tym sposobem dochodzimy do tego, dzięki czemu MAX PAYNE przejdzie do historii. Chodzi o Bullet Time. Fanom filmu „Matrix" na pewno nazwa ta mowi wiele. Otóż w tej grze można to robić i jest to naprawdę bardzo przydatne. Max wbiega do pomieszczenia, gdzie znajduje się trzech karków z obrzynami. Nagle (no, może nie tak nagle, bo gracz sam tę opcję włącza) akcja zwalnia, dźwięki rozlewają się i Max przelatuje między przeciwnikami, prując w nich ołowiem. Wszystko dzieje się tak powoli, że w przeciągu kilku ledwie sekund jest czas spokojnie wycelować i posłać kolejnego kretyna do piachu. Przez czas trwania Bullet Time wszystko dzieje się tak powoli, że widać poszczególne pociski, jak mkną do celu. Gdy zaś kula trafi gościa w szczególnie fajny sposób, kamera pokazuje to tak efektownie, jak jest to tylko możliwe. To robi wrażenie. Sytuacje, w których stosowanie Bullet Time jest wskazane, zdarzają się nader często. Musisz szybko nauczyć się korzystac z tego udogodnienia, bo apteczki (nazwane w uroczy sposób – painkillers) porozrzucane są dosc rzadko, a im bardziej poraniony jest Max, tym mniej sprawnie się porusza.

Wracając jeszcze do kwestii pracy kamery. Podobnie jak w opisywanej w tym numerze grze ANACHRONOX, tak i tu element ten dopracowany został po prostu swietnie. W jednym z dalszych etapów, toczącym się w dokach, masz możliwosc zrzucenia na jednego goscia wielkiej skrzyni. Oczywiscie, gdy to robisz, obserwujesz akcję z gory. Potem kamera zaserwuje Ci jednak replay, w ktorym całe wydarzenie pokazane zostanie z perspektywy podłogi. Takich chwil jest więcej i – zapewniam – każda robi wrażenie.

Czas wreszcie wyrzucić z siebie myśl, która ciśnie mi się na usta. Panie i Panowie, MAX PAYNE jest jedną z najważniejszych, jeśli nie najważniejszą w ogóle, grą akcji opracowaną z myślą o komputerach osobistych.

Nie ma oczyszczenia

Gra jest doskonała. Pod każdym względem, jaki tylko może przyjść do głowy. Grafika, dźwięk, motywy muzyczne, sterowanie, klimat – wszystkie składowe zażarły i współpracują ze sobą jak w zegarku. MAX PAYNE ma niewiele błędów. W praktyce oznacza to, że działa bardzo stabilnie. Podczas mojego z programem tym zetknięcia wywalił się raz czy może dwa razy i to byłoby na tyle. Zauważyłem jednak, że jego działanie bardzo usprawniają nowe sterowniki do karty graficznej – dzięki nim nawet na moim P450, 128 MB RAM z hakiem, Voodoo 3 2000 w 1024x768 działał superpłynnie i wyglądał po



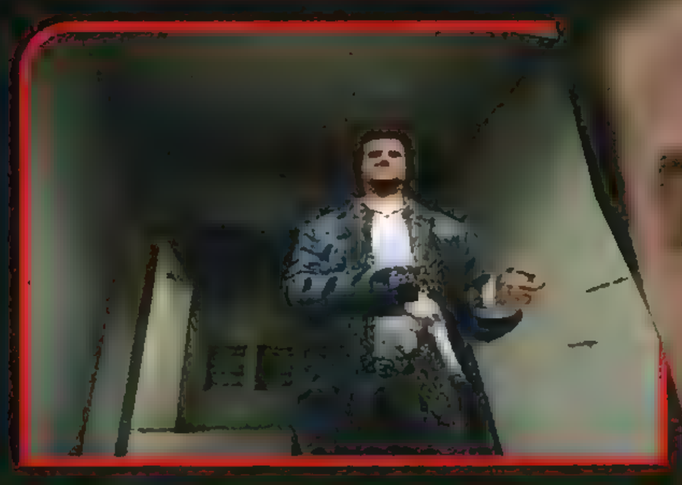
Weź Bogarta z „Casablanki", Gibsona z „Paybacka" i Reno z „Leona Zawodowca" – a otrzymasz Maksa Payne'a. Jakby na sprawę nie patrzeć, jest on jedną z bardziej kompleksowo opracowanych postaci gier komputerowych. Podczas przemierzania Nowego Jorku będziesz musiał zmierzyć się z lękami Payne'a, koszmarami z przeszłości oraz tym, iż został zmuszony do podążania drogą śmierci. Będziesz musiał dzielić z nim jego radości i smutki, choć powinieneś wiedzieć, że natkniesz się głównie na te drugie. Śmiech, jeżeli się pojawi, będzie śmiechem przez łzy – co najwyżej. Ażeby zakończyć w bardziej radosny sposób, warto wspomnieć, że Max ma naprawdę świetny styl: skórzana marynarka, lakierki, hawajska koszula oraz spodnie w kancik. Naprawdę, niezły freak out projektantów z Remedy.

prostu zaj.... Oczywiście, jeśli dysponujesz lepszym sprzętem, typu więcej RAM i lepsza karta graficzna, tym lepiej. W końcu, karty działające na Voodoo 3 nijak nie poradzą sobie z 32-bitowymi teksturami, a już taka Riva okiełzna je bez problemu. O zabawie zapomnieć mogą na pewno ci, którzy mają w domu Voodoo 2 lub inne, równie archaiczne akceleratory – na tych kartach MAX PAYNE po prostu nie ruszy i pechowcy ci będą mogli obejrzeć sobie co najwyżej introdukcję, gdyż ta jest w formacie mpg. W zasadzie można przyczepić się do wysokich wymagań sprzętowych (opisana powyżej konfiguracja to w zasadzie minimum sprzętowe), jednakże w tym wypadku są one jak najbardziej usprawiedliwione, zaś gra rekompensuje je świetnym wyglądem i frajdą z niej płynącą. Możemy też spojrzeć na sprawę z drugiej strony. Premiera DUKE NUKEM FOREVER jeszcze nigdy nie była tak bliska. „Książę" zaś będzie miał – jak sądzę – jeszcze większe potrzeby.

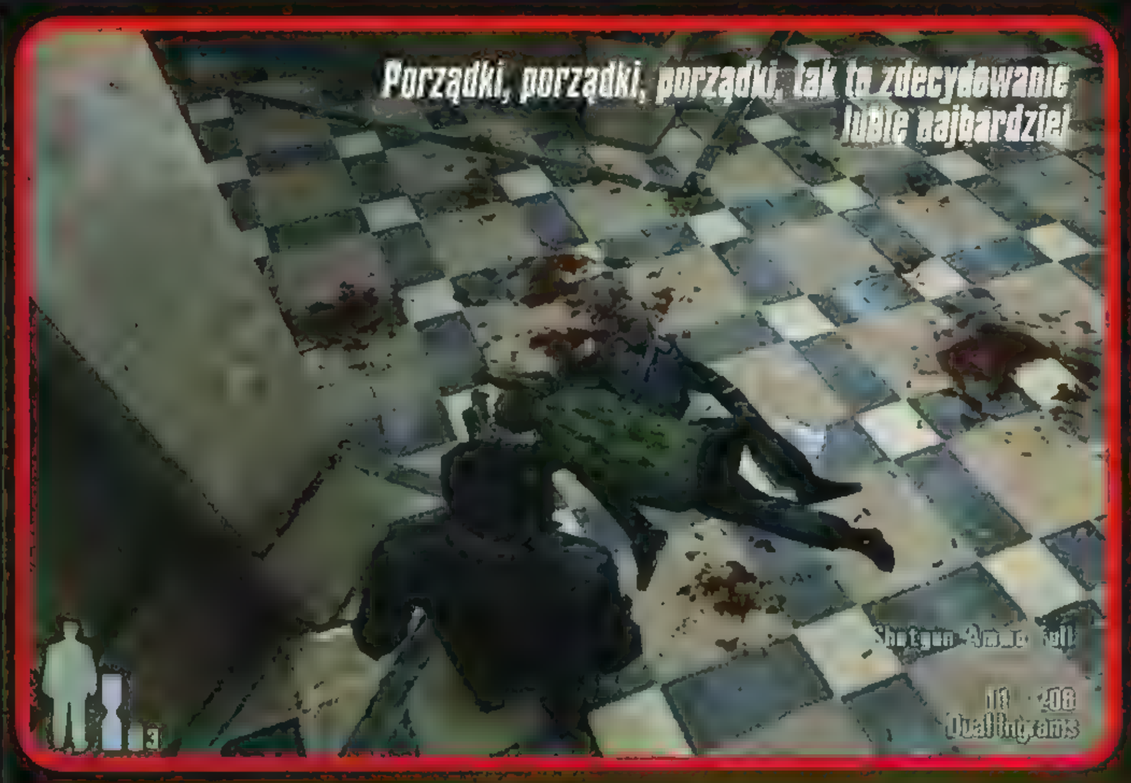
lejna wersja CYWILIZACJI na najwyższym poziomie trudności). Tak też uważam, iż czas gry – choć nie należący może do najdłuższych w historii – jest na tyle przepełniony ciekawymi wydarzeniami i zwrotami akcji, że i tak obroni się sam, choć liniowy jest do bólu. Nie w każdym wypadku jednak liniowość i ograniczony czas stanowią minus gry. Zresztą, przypomnijcie sobie JEDI KNIGHT (patrz SS '51) – na dobrą sprawę, tam postawić mogliśmy te same zarzuty, ale nikt tego nie uczynił. Bo była to gra zacna. Tak samo, może nawet bardziej, zacny jest MAX PAYNE.

Max Payne rulz

Na pytania, czy mam do tej gry jakiekolwiek zastrzeżenia, odpowiadam z całą odpowiedzialnością, że tako-



Na listach dyskusyjnych spotkałem się z opinią, iż MAX PAYNE jest krótki, gdyż można go ukończyć w 22 godziny ciągłej gry. Niby jest to fakt, ale koniec końców, jeśli będziesz grał w coś ciągle i nieprzerwanie, to prędzej czy później i tak to ukończysz (o ile nie jest to BALDUR'S GATE 2 albo ko-



wych znaleźć w ogóle nie potrafię. Naprawdę! Inne racje, które zostały przedstawione w powyższym akapicie, istnieją i możesz się z nimi zgodzić lub też nie. Dla mnie całkowicie przyćmiewa je klasa gry. I święte moje do tego prawo.

Zatem czy mam jakieś zastrzeżenia? Może tylko jedno – że ludzie z Remedy stworzyli nie tylko coś, co jest ponurą opowieścią. Jakby przy okazji, może trochę nieświadomie, ukuli swoiste magiczne zwierciadło otaczającego nas świata – niesionych przez niego zagrożeń, ciągłych uzależnień i jedynej w nim wartości, czyli pieniędzy. Może tak, a może nie. Tę kwestię rozstrzygniesz sam, tak jak rozstrzygnie ją, na swój sposób, każdy inny – o ile będzie się jemu (albo jej, choć wątpię) chciało.

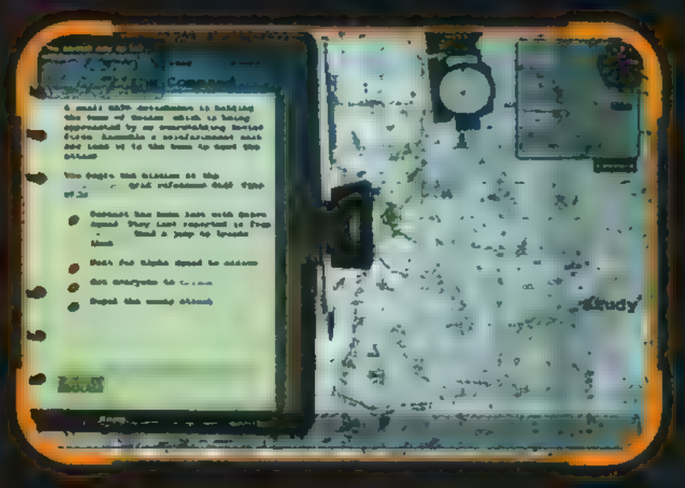
Tak czy inaczej, najwyższy czas, abym zrewidował nieco mój pogląd na gry, które powstają długo. Wprawdzie w większości wypadków (vide BLACK & WHITE pana Molyenux) część żywych i palących kwestii traci na wartości, jednak zdarzają się tytuły, którym długi czas opracowywania wychodzi na dobre. MAX PAYNE jest tego najlepszym przykładem.
Ale... Ale... Ale może jest tylko wyjątkiem, który regułę potwierdza?

Phlegma

ocena **9.5/10**

wydawca **Gathering of Developers**
www.maxpayne.com
dystrybutor pl **Play-it**
www.play-it.pl
termin wydania pl **Jest**
pc win 95-Me **Pentium 200, 64 MB RAM**

Baczność! Poprawić mundur, żołnierzu! Dzisiaj wyruszamy na front! I nie będą to ćwiczenia, ale prawdziwa walka. Pamiętaj, żebyś zawsze trzymał głowę nisko i nie robił z siebie bohatera. Bohaterowie wracają do domu w plastikowych workach.



Kilka razy próbowano już symulować żywot wojaka na froncie (SEAL TEAM - SS'09 czy RAINBOW SIX - SS'66). Jednak tam dowodziliśmy grupą wyszkolonych żołnierzy, którzy wymiatali hordy przeciwników. Było łatwiej lub ciężej, ale zawsze mieliśmy świadomość, że jesteśmy górą. Nikt jeszcze nie pokusił się o stworzenie gry, która dawałaby obraz wojny z perspektywy szeregowego. Nikt, aż do dzisiaj. Oto mało znana grupa developerska z Czech, Bohemia Interactive, spłodziła pierwszy prawdziwy symulator żołnierza.

Wojak Szwejk kontra czerwoni?

W 1985 roku sytuacja między NATO, a ZSRR zaognia się. Kilka wysp zostało opanowanych przez Armię Czerwoną. Pakt Północnoatlantycki wysyła tam wojska. Mamy odeprzeć atak czerwonych i zaprowadzić ład.

Sam pomysł jest dosyć ograny, ale reszta odbiega od utartych schematów. Nie jesteśmy tutaj jakimś szczególnie ważnym ogniwem. Dostajemy rozkaz i już. Także nie my dowodzimy większością akcji. Jesteśmy zwykłym żołnierzem, który ma wykonywać zadania przełożonych i tyle. I to jest właśnie piękne.

Nie czeski film?

No ładnie... Trafiłeś w sam środek niezłego bałaganu. Mieliście dotrzeć do miasta, wyeliminować Ruskich i spotkać się z pozostałymi grupami uderzeniowymi. Potem transport powietrzny i do bazy. I byłoby miło, gdyby nagle nie pojawił się ten cholerny Hind i nie zestrzelił helikoptera. Dowódca kazał schronić się w pobliskim lesie. Tam mieliście czekać na dalsze instrukcje. Ale w tym całym zamieszaniu zgubiłeś się. Teraz w pół godziny musisz dostać się do punktu zbiorczego, a właśnie przybyły posiłki wroga. Nie zostaniesz tu ani minuty dłużej. Uciec, ale dokąd?

Wszelkie akcje w stylu Rambo są wykluczone. Przeciwników jest znacznie więcej, poza tym po okolicy jeżdżą ze dwa wozy opancerzone, a wokoło lata ten nieszczęsny Hind... Możesz wydostać się z rejonu zagrożenia i na piechotę dotrzeć na zbiórkę. Lub dostać się do miasta i szukać transportu. Możesz też... zrobić cokolwiek innego, co tylko przyjdzie Ci do głowy! OF daje wszystkie możliwości, które tylko są do wykonania. Wszystko, co nie jest zabronione, jest dozwolone. Możemy użyć wszystkich pojazdów, które napotkamy - jeepy, ciężarówki, skoda 105, a na czołgach i samolotach kończąc. Każdego zabitego możemy pozbawić jego ekwipunku - jemu już to się nie przyda, a nam tak.

A zabić nie jest łatwo. Żołnierz w mundurze polowym jest na tle trawy prawie niewidoczny. Często słyszysz, że ktoś zauważył przeciwnika, a Ty go nie widzisz. Nie zdziw się, jeśli podczas pierwszych kilku akcji nikogo nie zabijesz. Często będziesz strzelać na postrach. Jest trudno. Z czasem nabiera się doświadczenia, ale o wyeliminowaniu połowy Armii Czerwonej to nie ma co marzyć. Łatwiej jest samemu zginąć, niż kogoś ustrzelić.

© Bohemia Interactive

Operation Flashpoint
cold war crisis

Często nie wiemy nawet, kto nas trafił. O wskaźniku zdrowia można zapomnieć. Z reguły i tak ginie się od pojedynczego pocisku lub serii. Na szczęście, radzieckie wojaki na pociski 5,56 są mało odporne.

Z działa go!

Uzbrojenie szczegółowo odwzorowuje arsenał z tamtych czasów. Jako żołnierz US mamy do dyspozycji M16 - z granatnikiem M203 i bez niego. Operatorom pojazdów operacyjnych (czołgi, helikoptery, samoloty) oddano krótszą wersję M16, czyli Colt Commando. Trochę dziwi brak broni osobistej, ale z drugiej strony to pewnie i tak by się nią nikogo nie ustrzeliło. Poza tym możemy dorwać ciężki karabin maszynowy M60, który idealnie pasuje do czyszczenia pola walki z czerwonych. Spec Opsy nie mogą obyć się bez pistoletu maszynowego MP5 i ładunków wybuchowych.

„Nie ma takich twierdz na świecie, których by nie mogli zdobyć bolszewicy”

Oczywiście, sowieci nie czekają na nas z wielkimi tarczami strzelniczymi wymalowanymi na głowie. Posiadają większość odpowiedników jankieskiego arsenału. Mamy więc do dyspozycji nieśmiertelnego kałasznikowa, który także jest dostępny w dwóch odmianach – długiej i krótkiej. Skuteczną metodą eliminowania wszelakiego opancerzonego żelastwa są wyrzutnie ppanc. – RPG 7 i 18.

Sposób działania poszczególnych modeli broni został odwzorowany ze sporą dokładnością. Możecie próbować szczęścia przy strzelaniu z M60 z pozycji stojącej, ale prędzej ustrzelicie stado kaczek, lecące sobie spokojnie 300 metrów na zachód od was, niż tego parszywego wroga. Najcelniej strzela się z broni z pozycji kucznej lub leżąc. Kałasznikow ma dużą

moc obalającą, ale szybciej traci celność niż M16.

W lewo lub w prawo

Przebieg wydarzeń, w których bierzemy udział, nie jest linowy. W

taktyka ofensywna armii radzieckiej

Założenie nr 1: Radzieckie siły inwazyjne, atakujące tę grupę wysp, musiały mieć siłę korpusu. Świadczy o tym obecność obok piechoty i czołgów również oddziałów spadochronowych rakiet taktycznych (SS-1 „Scud”) oraz wojsk specnazu.

Założenie nr 2: Wojska radzieckie mają za zadanie opanować te wyspy, więc siłą rzeczy ich taktyka będzie wybitnie ofensywna – rozbić wroga w jak najkrótszym czasie, tak aby nie mogły tu dotrzeć żadne większe posiłki.

Założenie nr 3: Jest to konflikt lokalny, a nie atak pozorowany przed właściwą ofensywą, w związku z tym nie chodzi o związanie jak największych sił przeciwnika.

Przyjęta taktyka:

Atak (lądowy, liczony na przełamanie frontu) rozpoczyna się w okolicach godz. 4. Początek – silne przygotowanie artyleryjskie (tego w grze zabrakło, a jest to stały element ofensywy). Oznacza to, iż na odcinkach przełamania zagęszczenie artylerii wynosi od 300 do 420 dział i moździerzy na km, na pozostałych odcinkach – ok. 130 dział na km (w tym konkretnym wypadku może być nieco mniejsze – korpus będzie liczył łącznie ok. 760 – 470 dział). Ostrzał powinien trwać ok. 2 godzin. W tym czasie powinna paść pierwsza linia nieprzyjacielskiej obrony (na każdy km na odcinkach przełamania spada ok. 0,5 kiłotony TNT).

Tuż po rozpoczęciu ostrzału na tyłach wroga lądują spadochroniarze. Ich zadaniem jest niszczyć sztaby, przecinać łączność, słowem – robić tyle zamieszania, ile tylko się da. Dopiero potem do boju rusza piechota. Ale jeszcze to nie są właściwe siły uderzeniowe. Na pierwszy ogień idą bataliony karne – trzeba sprawdzić, gdzie są pola minowe i główne gniazda oporu. Dopiero dysponując tą wiedzą dowódca sił inwazyjnych wysyła w bój dywizje pancerne. A za nimi idą czekiści – oczyszczać zaplecze z wrogów ludu :)

zależności od naszych poczynań i efektów może ulec zmianie. Podchodząc kilka razy do tej samej misji, natrafiamy na różne wydarzenia. Na przykład w czasie jednego zadania amerykański helikopter miał zniszczyć radziecki czołg. Za pierwszym i drugim razem został trafiony, ale gdy wykonywał misję po raz drugi, nagle pojawiło się wsparcie. Za trzecim razem, ku mojemu wielkiemu zdziwieniu, T-72 nie został wyeliminowany, a co gorsza - zaczął atakować! 1:0 dla czołgu. Takich rozczepionych torów wydarzeń jest wiele i są one na pewno nie do odkrycia za pierwszym podejściem.

W skórze czołgisty

Na samym początku gra daje nam możliwość skonfigurowania wyglądu naszego głównego bohatera. Poza wyborem twarzy możemy dokładnie określić tonację jego głosu oraz takie dodatki jak np. okulary. W trakcie gry przyjdzie nam kilka razy zmieniać rolę. Oprócz kaprala Davida Armstronga, którym zaczynamy rozgrywkę, kierujemy między innymi losami czołgisty Roberta Hammera lub agentem służb specjalnych Gastovskym. Przygody wszystkich tych osób są ze sobą jakoś powiązane, a czasem dochodzi nawet do

wspólnego działania. Zastosowanie takiego chwytu nadaje grze więcej dynamizmu i powoduje, że nie nudzi się ona tak łatwo. Nasi bohaterowie mogą awansować i z czasem zaczynają dowodzić małą grupą ludzi. Wbrew pozorom, jest to zadanie dosyć trudne. Po pierwsze, należy się przyzwyczaić do systemu wydawania komend. Na początku wydaje się on dosyć kłopotliwy, jednak po krótkim treningu zaczyna iść coraz lepiej. Punkt numer dwa to działanie. To w końcu my jesteśmy dowódcą i mamy wydawać rozkazy! Całe planowanie drogi, formacji i strategii działania leży w naszych rękach. A poza tym, jako oficer jesteśmy „numero uno" na radzieckiej liście osobników do wyeliminowania. A wydawało się to takie proste.

Panorama przez lornetkę

Graficznie gra prezentuje się nieźle. Engine, na którym powstała, jest zupełnie autorski, a jego możliwości naprawdę potężne. Może bez większych problemów przeteksturować wielkie połacie terenu, realistycznie odwzorowuje poślizgi w samochodach czy trajektorie lotu pocisków, umożliwia poruszanie się pojazdami.

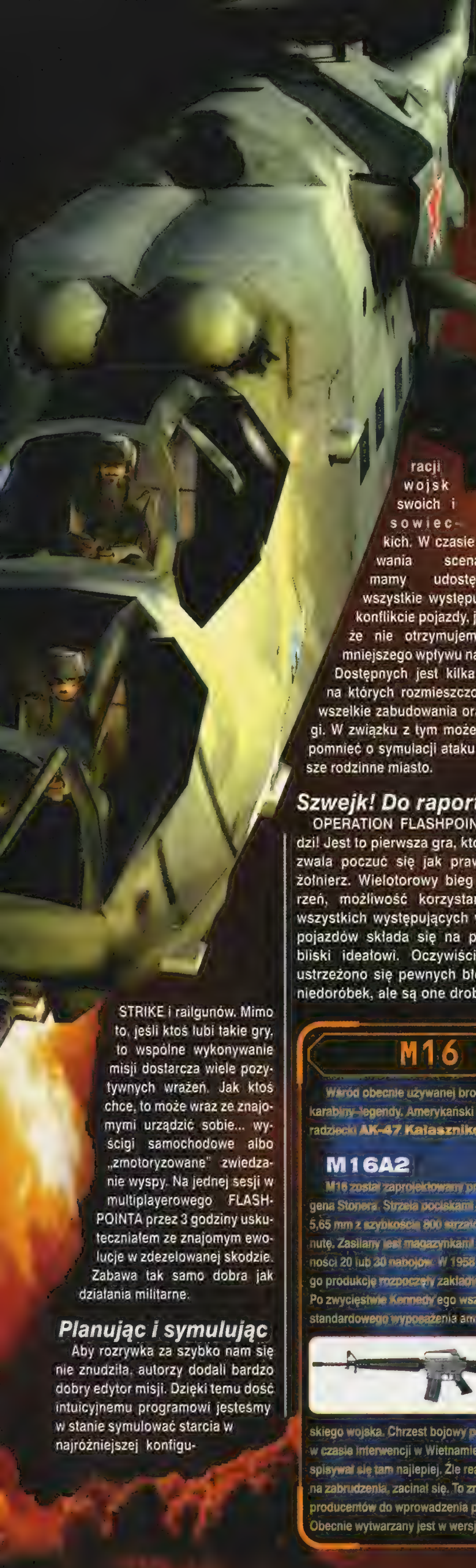
Ze względu na wielkie obszary, na których dzieją się te wydarzenia, i pełną swobodę w poruszaniu się po wyspach, w grze zastosowano

zestaw uproszczeń graficznych. Wszystkie krzaki to bitmapy, drzewa są kwadratowe, a większość postaci powstała na tym samym modelu. Ale tak naprawdę są to szczegóły, których w czasie rozgrywki się nie zauważa. Za to modele pojazdów są na najwyższym poziomie. Wszystkie opracowano z wielką dbałością o szczegóły (łącznie z wnętrzem) i wyglądają cudnie. Grze brakuje trochę dopracowania graficznego. Myślę jednak, że z czasem pojawią się łatki, które poprawią część tych niedociągnięć.

Stronie dźwiękowej nie można nic wielkiego zarzucić. Wszystkie efekty są bardzo realistyczne. Oczywiście, dominują wszelkiego typu odgłosy wystrzałów, wybuchów, pracujących silników i komunikatów. A skoro jesteśmy przy komunikatach i komendach, to właśnie tutaj coś szwankuje. Każda część składowa rozkazu została nagrana oddzielnie i niestety całość brzmi słabo. Zamiast usłyszeć: „Wszyscy kierujemy się do domu na godzinie 12.", słyszymy: „Wszyscy... kierujemy się do... domu... na godzinie 12.". Oczywiście, znowu jest to mało uciążliwy szczegół, ale jak się czepiać to się czepiać. Muzyka jest rzadkim gościem w FLASHPOINT. Pojawia się przede wszystkim w menu (piękna scena startującego Mi-24 w takt hymnu Związku Radzieckiego) i w kluczowych momentach gry tworzy odpowiedni nastrój. Nic specjalnego, ale poprawna.

Kupą, Mości Panowie!

Oprócz rozbudowanego trybu single jest jeszcze rozgrywka sieciowa. Można grać zarówno przez Internet, jak i przez LAN. Do multipleja mamy kilka map oraz edytor misji. Tryby standardowe, tj. deathmatch, cooperative i capture the flag. Niestety, tryb wieloosobowy, zresztą jak cała gra, będzie skierowany bardziej do wielbicieli gatunku. Brak tu nadzwyczajnie dynamicznych akcji w stylu COUNTER



© Bohemia Interactive

STRIKE i railgunów. Mimo to, jeśli ktoś lubi takie gry, to wspólne wykonywanie misji dostarcza wiele pozytywnych wrażeń. Jak ktoś chce, to może wraz ze znajomymi urządzić sobie... wyścigi samochodowe albo „zmotoryzowane" zwiedzanie wyspy. Na jednej sesji w multiplayerowego FLASHPOINTA przez 3 godziny uskuteczniałem ze znajomym ewolucje w zdezelowanej skodzie. Zabawa tak samo dobra jak działania militarne.

Planując i symulując

Aby rozrywka za szybko nam się nie znudziła, autorzy dodali bardzo dobry edytor misji. Dzięki temu dość intuicyjnemu programowi jesteśmy w stanie symulować starcia w najróżniejszej konfiguracji wojsk swoich i sowieckich. W czasie planowania scenariusza mamy udostępnione wszystkie występujące w konflikcie pojazdy, jednakże nie otrzymujemy najmniejszego wpływu na teren. Dostępnych jest kilka wysp, na których rozmieszczono już wszelkie zabudowania oraz drogi. W związku z tym możemy zapomnieć o symulacji ataku na nasze rodzinne miasto.

Szwejk! Do raportu!

OPERATION FLASHPOINT rządzi! Jest to pierwsza gra, która pozwala poczuć się jak prawdziwy żołnierz. Wielotorowy bieg wydarzeń, możliwość korzystania ze wszystkich występujących w grze pojazdów składa się na produkt bliski ideałowi. Oczywiście, nie ustrzeżono się pewnych błędów i niedoróbek, ale są one drobiazgami w porównaniu z doskonałością całej gry.

Niestety, doskonałość też kosztuje. Przekłada się to zwłaszcza na moc obliczeniową sprzętu. Żeby płynnie pograć sobie we FLASHPOINTA i czerpać z tego sporą przyjemność, należy mieć dobrej klasy komputer. Gra ma wiele opcji konfiguracyjnych, ale oglądanie widoczków w rozdzielczości 320x240 nie sprawia żadnej satysfakcji. Minimalne wymagania to Pentium II 266 MHz i 64 MB RAM oraz dobra karta 3D. Niestety, na takim sprzęcie nie poszalejemy za bardzo. Na PIII 550 MHz i 128 MB RAM z Voodoo 3 program chodził dobrze. Tylko czasem miał problemy, gdy na monitorze pojawiało się dużo jednostek. Jeszcze jedną „wadą" jest niemożność gry Armią Radziecką w trybie dla jednego gracza :)

Długo się zastanawiałem, jaką ocenę wystawić FLASHPOINTOWI. Z jednej strony gra jest bardzo rozbudowana i realistyczna oraz wymagająca. Z drugiej strony, nie uświadczymy tu dynamizmu rodem z gier akcji. Dla ogółu 8.5 na 10, a dla wielbicieli gatunku 10. Na co czekać! Wymarsz do sklepu!!!!!

Leviathan

PS Ostatnio zauważyłem, że grając we FLASHPOINT, można przestrzelić opony w samochodach. I właśnie taka jest ta gra. Non stop zaskakuje.

ocena **8.5/10**

wydawca **Bohemia Interactive**
www.flashpoint1985.com
dystrybutor pl **CD Projekt**
www.cdprojekt.com
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me, 2k **Pentium II 266, 64 MB RAM**

M16 vs. AK-47

Wśród obecnie używanej broni są dwa karabiny-legendy. Amerykański **M16** i radziecki **AK-47 Kałasznikow**.

M16A2

M16 został zaprojektowany przez Eugena Stonera. Strzela pociskami kalibru 5,65 mm z szybkością 800 strzałów na minutę. Zasilany jest magazynkami o pojemności 20 lub 30 nabojów. W 1958 roku jego produkcję rozpoczęły zakłady Colta. Po zwycięstwie Kennedy'ego wszedł do standardowego wyposażenia amerykańskiego wojska. Chrzest bojowy przeszedł w czasie interwencji w Wietnamie, gdzie sprawował się tam najlepiej. Źle reagował na zabrudzenia, zacinał się. To zmusiło producentów do wprowadzenia poprawek. Obecnie wytwarzany jest w wersji M16A2.

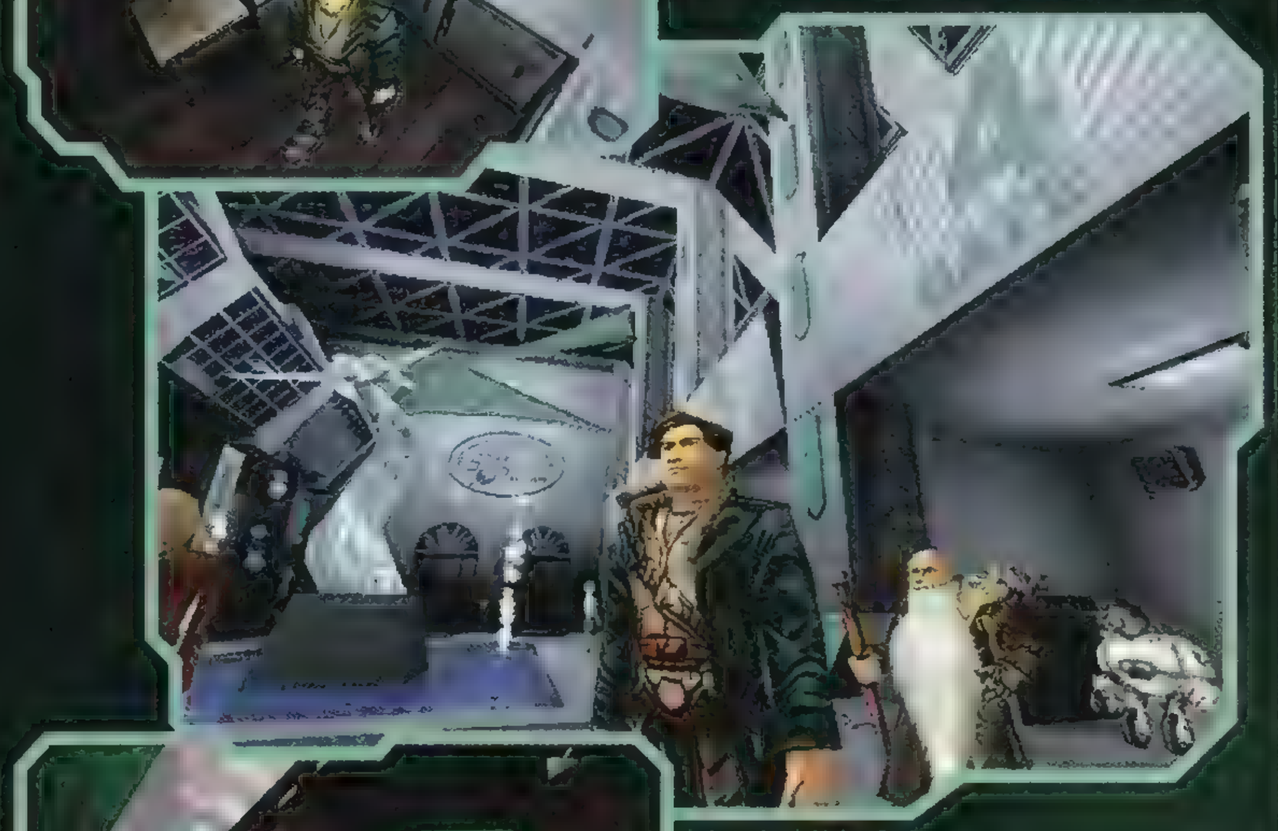
AK-47 Kałasznikow

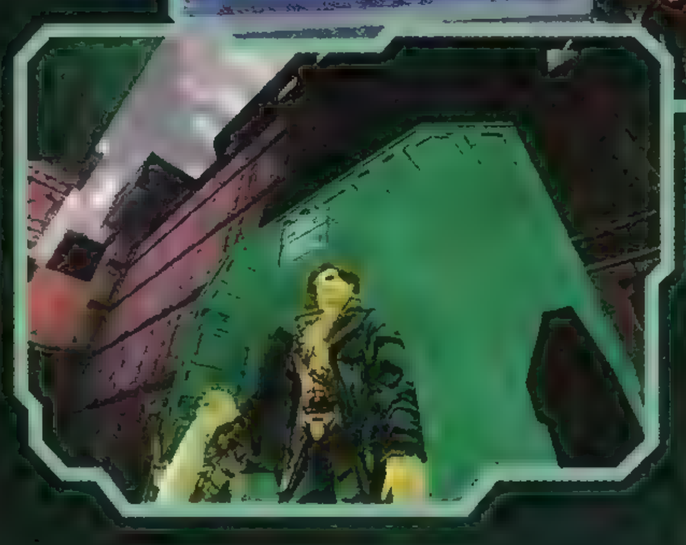
Jest takie powiedzenie, że gdzie jest jakiś konflikt, to tam będzie i kałasznikow. Ten strzelający nabojami 7,62 mm karabin jest najpopularniejszą konstrukcją militarną na świecie (wyprodukowano go w ponad 50 mln egz.). Do użytku wszedł na przełomie lat 40. i 50., od razu udowadniając swoją niezawodność. Jest odporny nawet na duże zabrudzenia, a jedyną jego wadą jest nie najlepszy fabryczny system celowniczy. Pojemność magazynka - 30 nabojów, szybkostrzelność - 600 strz./min.

Jeśli coś zasługuje na miano największej dziury w kosmosie, to na pewno Anachronox. Mieszkają tam tylko szumowiny, przestępcy, którym udało się zwiać przed prawem, uchodźcy z innych planet... Aha, no i Sylvester „Sly" Boots. Prywatny detektyw.

Na dobrą sprawę nikt nie wie, skąd wziął się Anachronox. Pewnego dnia po prostu odkryto kilkusferowa planetę - urządzoną, z siecią autostrad, skupiskami miast. Po prostu gotową do kolonizacji. Anachronox położony jest na granicach znanego kosmosu i chociaż nie stanowi jakiegoś punktu przecięcia głównych szlaków handlowych, to życie tu prowadzone jest w bardzo aktywny sposób. W mieście panują dwie grupy. Pierwsza to oddziały uzbrojonych po zęby strażników. Ten, kto się z nimi spotkał, wie, że lepiej im nie rzucać się w oczy. Druga grupa, nadająca bieg większości wydarzeń na planecie, to mafia. Do tego dodajmy osobliwe warunki grawitacyjne. Życie na planecie toczy się zarówno na jej powierzchni, jak i w samym środku, także na skos i na boki (brzmi bezsensownie, wiem). Normalną rzeczą jest, że gdy np. idziesz sobie kładką i uniesiesz głowę, to zobaczysz, że kilkadziesiąt metrów wyżej egzystować można równie sprawnie – tyle że jakby do góry nogami. Cały ten Anachronox, panie, to taka wielka wstęga Mobiusa, osobliwy hołd złożony Escherowi.

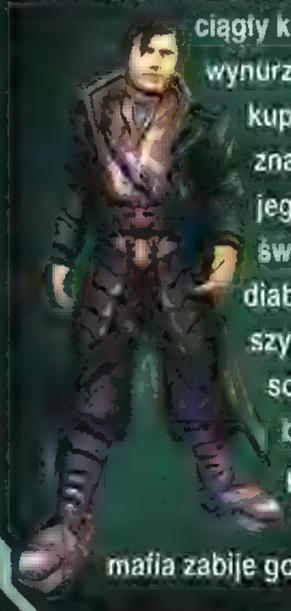
Jeżeli nie wiesz, o co chodzi, to spójrz na screeny, wytęż wzrok i ujrzyj szczegóły, od których rozboli Cię głowa. Wiedz jeszcze, że ta planeta to najbardziej aktywna metropolia we wszechświecie. Wszystko mieni się barwami, ulice przemierzają miliony osób, zaś latające pojazdy á la „Łowca androidów" ze furkotem mkną plątaniną tuneli.





Sylvester „Sly" Boots

Prywatny detektyw, ma biuro na tyłach knajpy Rowdy'ego. Jego życie to ciągły kanał, z którego wynurza się tylko, by kupić gorzałę. Poznajemy go, gdy jego niestabilny świat wali się w diabły i Sly musi szybko znaleźć sobie jakąś robotę - w przeciwnym razie, mafia zabije go za długi.



Oto Sender Station One. Pierwsza miejscówka, którą odwiedzisz po opuszczeniu Anachronox

Ogród koncentracyjny

Golgotę tę zamieszkuje pan Boots. Drobny łaps. Łatwo to on nie ma, oj nie. Gorzała kosztuje słono, „karki" lokalnego zbója Detty ścigają go (Bootsa, nie Dettę) za długi. Trzeba więc znaleźć jakąś robotę. Jak już zapewne domyśliłeś się, cały czas pobytu na planecie Anarchonox (i w kilku innych światach) spędzisz w towarzystwie Bootsa (i kilku innych postaci, które z czasem się do niego przyłączą). Nie ma sensu mówić więcej, gdyż całą „wielką tajemnicę „ poznasz podczas gry. Zanim w ogóle dowiesz się, na czym polega Twoja prawdziwa misja, będziesz musiał wywiązać się z kilku pomniejszych zadań. Nie znaczy to bynajmniej, że początek jest jakiś nudny. Gdy tylko nauczysz się sterować postacią, przepadniesz na dobre.

Sieć snów

Była sobie kiedyś świetna gra DREAMWEB (patrz SS'19). Ponura i przerażająca, jak „Mechaniczna pomarańcza". Jej akcja toczyła się w wielkim, neonowym mieście, w którym zawsze była noc i zawsze padał deszcz. W ANACHRONOX mamy to wszystko (poza deszczem). Wyobraź sobie sytuację, że śledzisz bardzo podejrzliwego i schizowanego gościa. Musisz trzymać się na tyle daleko, żeby Cię nie zobaczył, ale i na tyle blisko, żeby nie stracić go z oczu. Zatem idziesz za gościem przez całe miasto – chodniki, przejścia,

© 1999 Ion Storm

Anachronox

kładki, windy. A dookoła buzuje życie. Na ulicach mnóstwo ludzi, każdy gdzieś się spieszy, coś załatwia, z kimś rozmawia. Pędzą samochody i motory, ze studzienek ściekowych walą kłęby pary, blokowce lśnią neonami – wszystko mruga światłami, obraca się, a z głośników rozbrzmiewają komunikaty. Dotrzesz wreszcie do knajpy, jakich miliony na tej planecie. I bodaj jedynej tak fajnej knajpy... wirtualnej. Przy stolikach siedzą goście, barman kręci się i nalewa, a za oknami widzisz, jak roboty naprawcze spawają jakieś wsporniki, gdzieś tam przelatują pojazdy...

Fakt, że gra jest w stu procentach 3D, a głowę obracać możesz dowoli, czyni jej świat jeszcze bardziej efektownym. Z każdą postacią możesz pogadać, zaś

poza głównym ciągiem opowieści masz jeszcze mnogość wątków pobocznych. Co ciekawe, nawet po wielu godzinach nie grasz w ANACHRONOX na zasadzie „wykonam jeszcze to zadanie, będę miał więcej kasy, to sobie kupię nową giwerę". Przynajmniej ja przez cały czas miałem konkretną zajawkę, żeby dowiedzieć się, co będzie dalej.

Jak mówi jedna z napotkanych tu postaci, ludzie zbyt rzadko zadają sobie trud patrzenia w górę. Jeśli wyrobisz sobie odruch, aby mieć oczy szeroko otwarte, zobaczysz mnóstwo rzeczy frapujących. Architektura zwala z nóg – obszary są ogromne i bardzo, ale to bardzo złożone. Długo będziesz gubił się w zakamarkach Anachronoxu, Stacji Sender, Hephasteusa i kilku innych miejsc, które przyjdzie Ci odwiedzić. Klasy dodaje programowi fakt, iż za

„Życie na planecie toczy się zarówno na jej powierzchni, jak i w samym środku, także na skos i na boki"

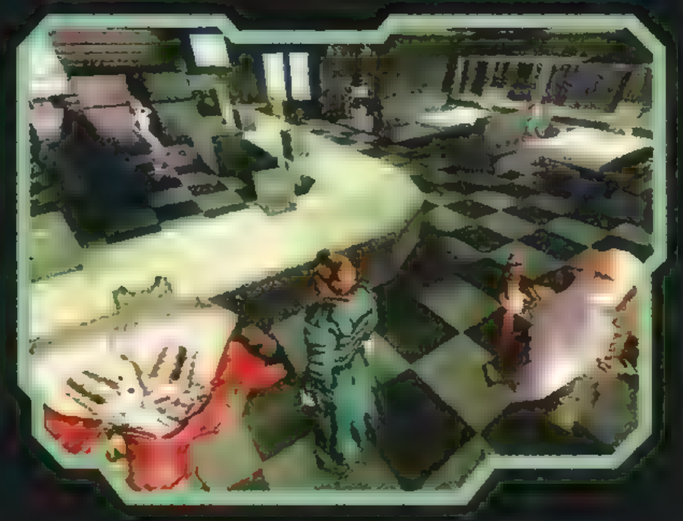
Fatima Coohan

Tak naprawdę Fatima od kilku lat nie żyje. Zginęła w wypadku, ale Sly ją zdigitalizował. Czyli teraz istnieje tylko w formie cyfrowej. Bynajmniej nie jest szczęśliwa z tego stanu. Tak jak przed wypadkiem pełni odpowiedzialną funkcję sekretarki detektywa. Bez niej byłoby nudno.

Grumpos Matavastros

Nie, nie jest Grekiem. Ten ponad 70–letni gość ma wciąż dużo energii, a jego kostur to mocna broń. Swego czasu był kustoszem Muzeum MysTech – tajemniczych artefaktów obcej cywilizacji, która wciąż go fascynuje. Kto wie, jak się z nim pobujasz, to może odkryjesz tajemnicę MysTechu?

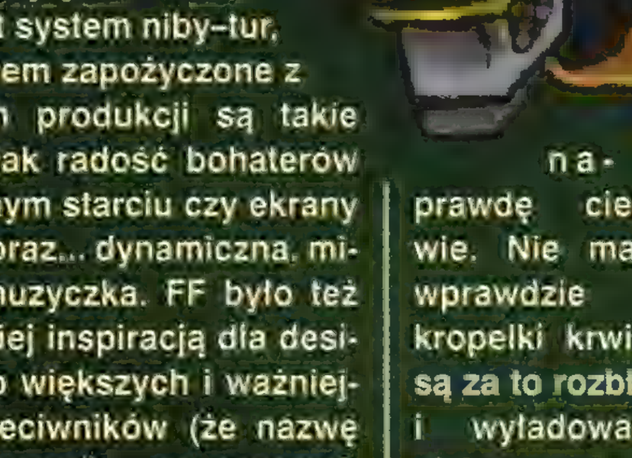
grafikę odpowiedzialny jest engine Q2 – tak, tak, tej czadowej gierki sprzed lat kilku! I jaki efekt? Okazuje się, że w rękach profesjonalistów nawet starszy silnik jest w stanie działać lepiej od tych najnowszych. Oczywiście, odpowiednio usprawniony. Teraz obsługuje on 32–bitowe tekstury, jednakże jest to wciąż engine QUAKE'A 2. I nie jest to żaden zarzut – pochwała raczej.



Ten zielony karp na pierszym planie to Detta - jeden z większych mafiozów w okolicy

wiastek RPG stanowi tu tylko część składową. Bardzo rozbu-

orkiestra. Widać jednak dużą fascynację



autorów japońskimi erpegami, że wspomnę kolejne części FINAL FANTASY (np. poczytaj w NSS 77). Zafascynowanie to przejawia się zwłaszcza przy starciach zbrojnych. Identyczny jest system niby-tur, a już żywcem zapożyczone z japońskich produkcji są takie smaczki, jak radość bohaterów po wygranym starciu czy ekrany statystyk oraz... dynamiczna, midowana muzyczka. FF było też najwyraźniej inspiracją dla designerów co większych i ważniejszych przeciwników (że nazwę ich tu bossami) – są ogromni, mają po kilkaset punktów HP i wykonują mnóstwo efektownych zagrań. Na dalszych etapach, gdy wraz z Bootsem przemierza świat cała sfora żądnych przygód bohaterów, walki są szczególnie ciekawe, gdyż każda postać ma swoją zdolność specjalną. Np. niejaki Grumpos potrafi tak namieszać w umyśle przeciwnika, iż

owo przez całą turę ruszyć się nie będzie w stanie. W ogóle, pojedynki zrealizowane zostały naprawdę ciekawie. Nie ma w nich wprawdzie nawet kropelki krwi, lecz są za to rozbłyski i wyładowania elektryczne.

Poza tym, co już tyczy się całości, godna uwagi jest praca kamery. Ta za każdym razem działa nie-

Dr Bho Bowman

Swego czasu nieźle namieszała książką na temat MysTechu. Ukazanie się tej pozycji spowodowało, że jej autorkę znienawidziła cała brać uniwersytecka. Bowman ma swoją teorię co do pochodzenia artefaktów i zrobi wiele, aby ją udowodnić. Najważniejsze jednak, że równa z niej babka.

Strumień znaków płynących z ust Grumposa to jego zdolność specjalna - Yammer. Bardzo przydatna nie tylko podczas walk

W ogóle wizualna strona ANACHRONOX przygotowana została ze smakiem. Wszystko jest takie, jakie być powinno – to, co kolorowe być miało, mieni się barwami, a to, co szare i bure, szarością swą przytłacza. Po średnio udanych DOMINION (SS'60), DAIKATANIE (NSS'80) i DEUS EX (SS'82) – w sumie najlepszym, choć wciąż nudnawym – ludzie z Ion Storm pokazali wreszcie klasę.

Towar sprawdzony

W zasadzie jest to gra fabularna, jednakże zdaje się, iż pier-

Stiletto Anyway

Wiemy o niej tylko tyle, że istnieje i że ostatnio zniknęła. Może to nawet i lepiej, gdyż jest bardziej niebezpieczna od gangreny do spółki z syfilisem. Perfekcyjnie opanowała władanie bronią białą. Nie usłyszymy o niej tak długo, aż sama tego nie zechce. Cóż. Pozostaje czekać.

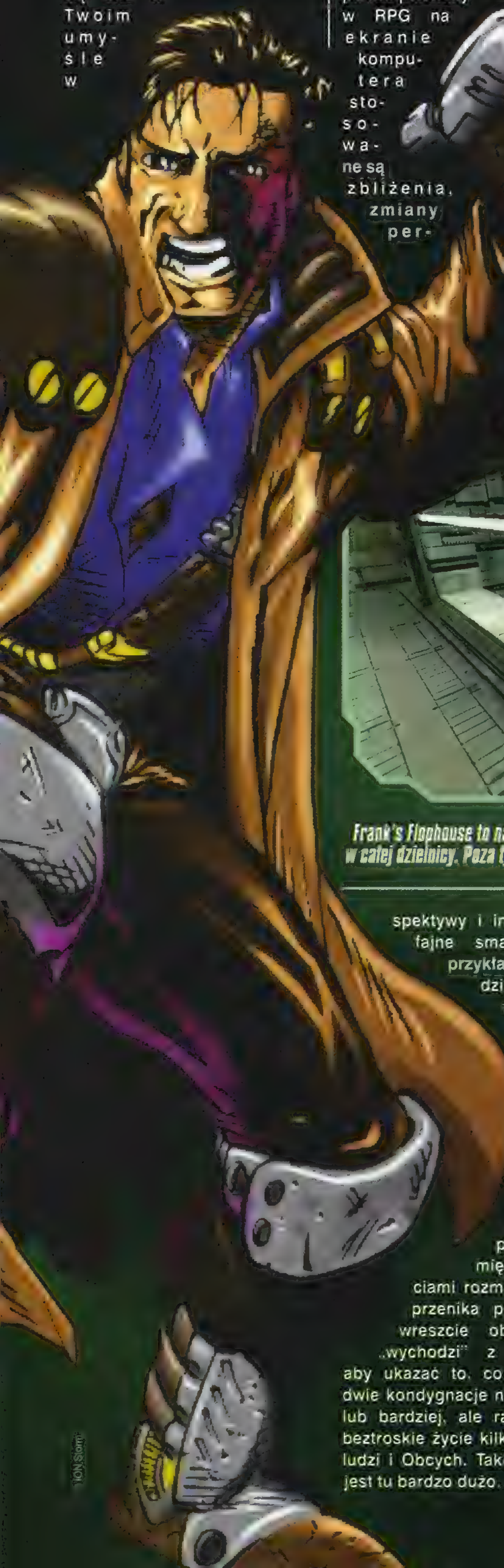
dowany jest bowiem wątek przygodowy – dużo rozmawiania, mnóstwo kojarzenia faktów i wyzwań umysłowych. Tym bardziej cieszy, że składowe te zażarły jak rzadko i grają razem niczym

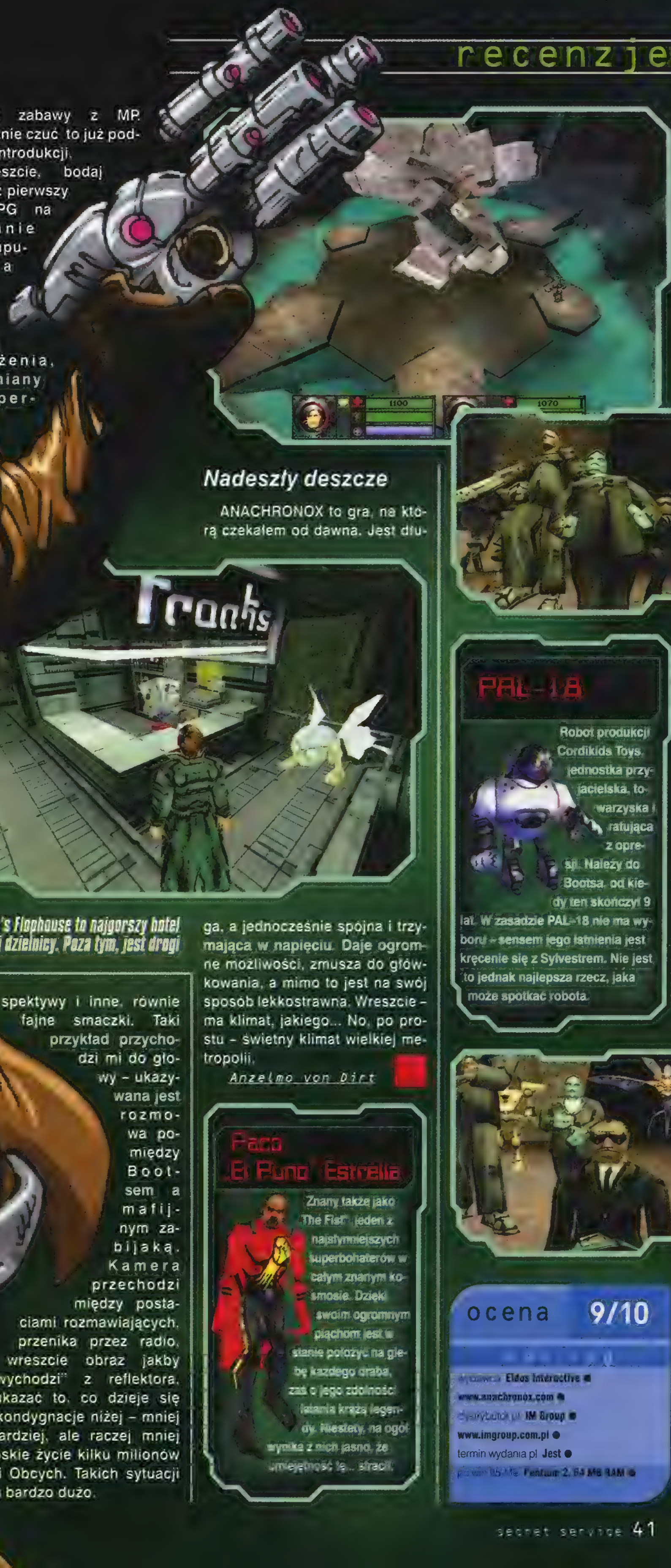
prawdopodobnie – czy ukazuje walkę, czy też zwykłą rozmowę. Jeżeli pamiętasz „Fight Club" i „Matrix", to na pewno pojawią się one w Twoim umyśle w

takcie zabawy z MP. Wyraźnie czuć to już podczas introdukcji.

Wreszcie, bodaj po raz pierwszy w RPG na ekranie komputera stosowane są zbliżenia, zmiany per-

spektywy i inne, równie fajne smaczki. Taki przykład przychodzi mi do głowy – ukazywana jest rozmowa pomiędzy Bootsem a mafijnym zabijaką. Kamera przechodzi między postaciami rozmawiających, przenika przez radio, wreszcie obraz jakby „wychodzi" z reflektora, aby ukazać to, co dzieje się dwie kondygnacje niżej – mniej lub bardziej, ale raczej mniej beztroskie życie kilku milionów ludzi i Obcych. Takich sytuacji jest tu bardzo dużo.





Nadeszły deszcze

ANACHRONOX to gra, na którą czekałem od dawna. Jest długa, a jednocześnie spójna i trzymająca w napięciu. Daje ogromne możliwości, zmusza do główkowania, a mimo to jest na swój sposób lekkostrawna. Wreszcie – ma klimat, jakiego... No, po prostu – świetny klimat wielkiej metropolii.

Anzelmo von Dirt

Frank's Flophouse to najgorszy hotel w całej dzielnicy. Poza tym, jest drogi

PAL-18

Robot produkcji Cordikids Toys, jednostka przyjacielska, towarzyska i ratująca z opresji. Należy do Bootsa, od kiedy ten skończył 9 lat. W zasadzie PAL-18 nie ma wyboru – sensem jego istnienia jest kręcenie się z Sylvestrem. Nie jest to jednak najlepsza rzecz, jaka może spotkać robota.

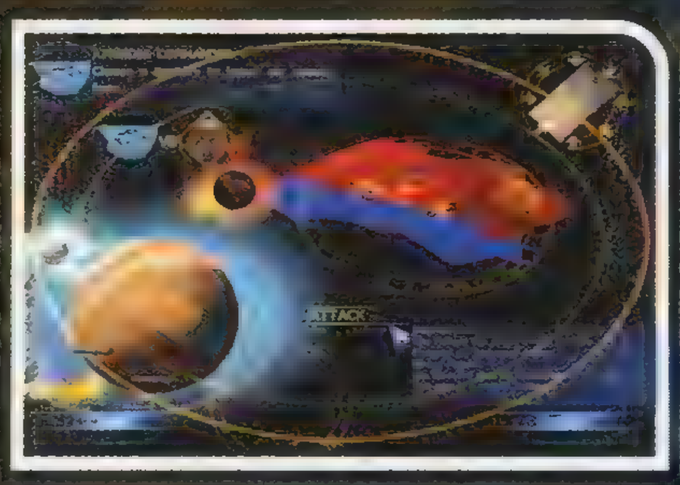
Paco El Puno Estrella

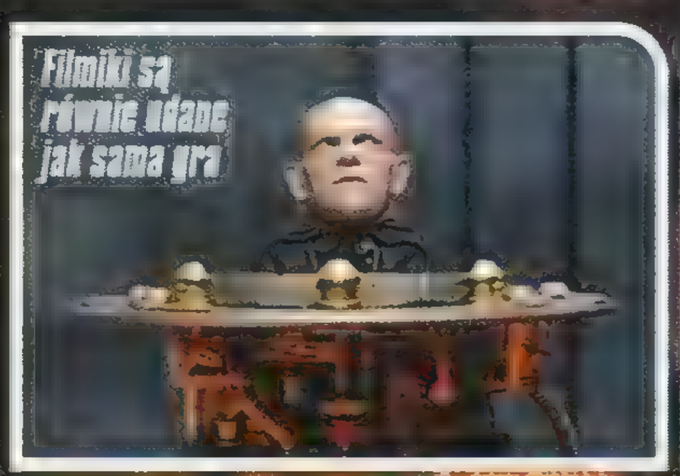
Znany także jako „The Fist" jeden z najistotniejszych superbohaterów w całym znanym kosmosie. Dzięki swoim ogromnym piąchom jest w stanie położyć na glebę każdego oraba, zaś o jego zdolności latania krążą legendy. Niestety, na ogół wynika z nich jasno, że umiejętność tę... stracił.

ocena **9/10**

wydawca: Eidos Interactive
www.anachronox.com
dystrybutor pl: IM Group
www.imgroup.com.pl
termin wydania pl: Jest
platforma: PC Min: Pentium 2, 64 MB RAM

„Kto kontroluje Arrakis, kontroluje przyprawę, kto zaś kontroluje przyprawę, ten kontroluje Wszechświat". I oto wysokie rody Landsraadu po raz kolejny chcą rozciągnąć swoje lenno na Diunę – piaszczystą planetę na końcu znanego Wszechświata.





© ELECTRONIC ARTS INC.

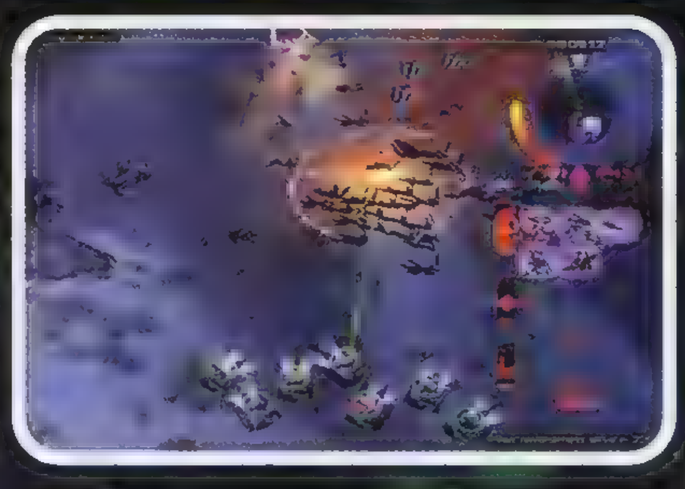
Początek to najdelikatniejsza chwila, jak powiedziałaby księżniczka Irulana. Najpierw więc przepowiednia: „Śpiący musi się obudzić". A parafrazując tę wizję ze snów Muad'Diba: „Ten, kto nie widział filmu >Duna< Davida Lyncha, musi go zobaczyć". A musi dlatego, że potrzebne jest to koniecznie, by w pełni przeżyć grę EMPEROR: BATTLE FOR DUNE. Dobrze przeczytaliście – przeżyć! Ja traktuję ją bowiem w kategoriach skończonego interaktywnego dzieła plastyczno-muzycznego.

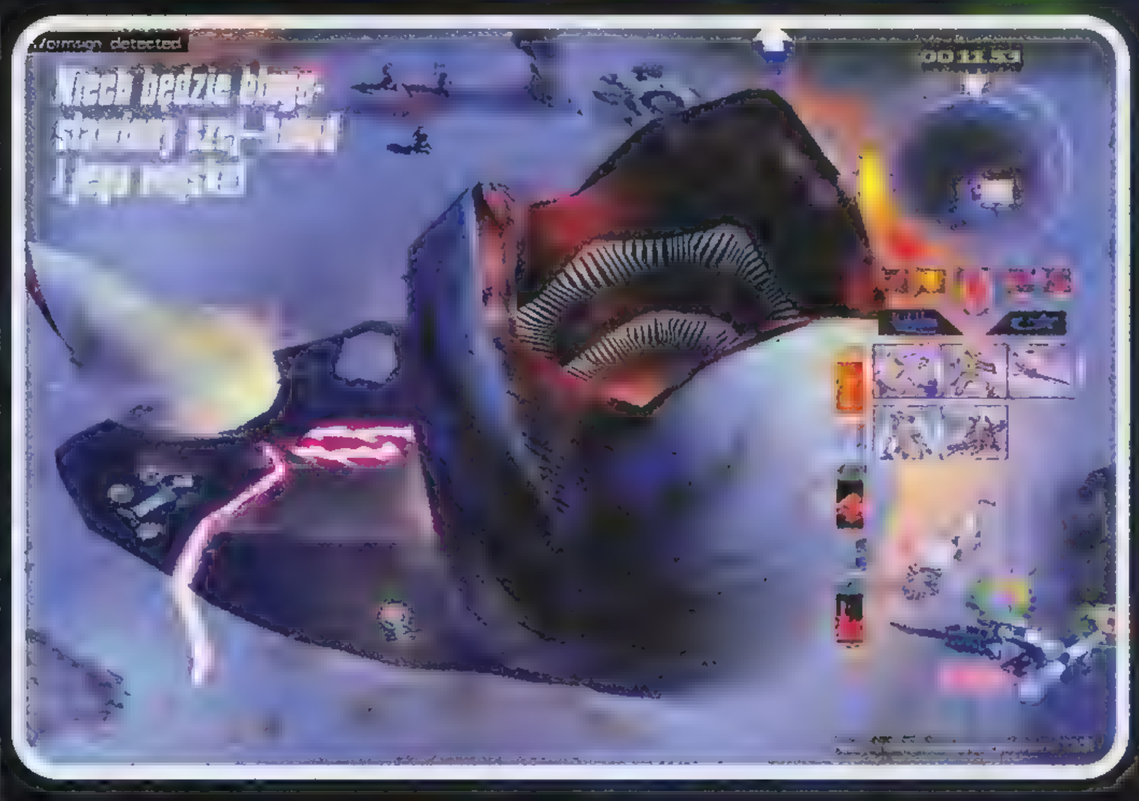
Dlaczego grę oparto na tej właśnie ekranizacji, skoro powstała nowa, trzyczęściowa „Diuna" – wyświetlana ostatnio w telewizji (HBO) oraz dostępna w postaci „divxa" w Internecie, która znacznie szerzej przekazuje książkowe wątki? Prawdopodobnie dlatego, że z Davidem Lynchem przy współpracował tu sam mistrz Frank Herbert.

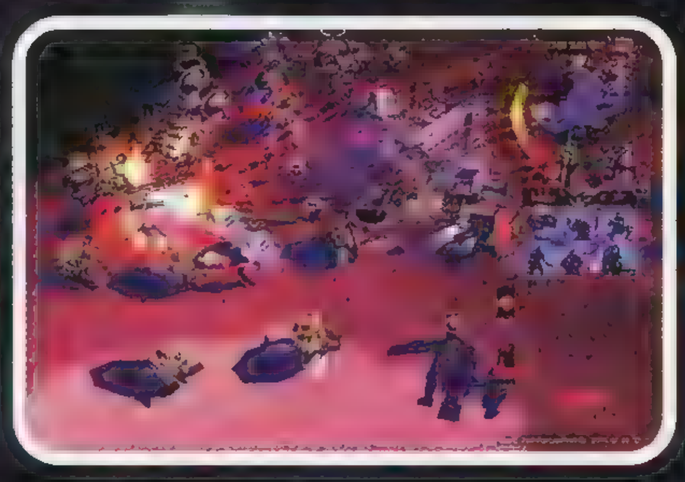
Zacząłem od wspomnienia filmu*, ponieważ gra nie tyle jest jego kontynuacją czy innym spojrzeniem na wydarzenia w nim zawarte, ile niezależną histo-

„...nie mieści się w głowie, jak można było grać w co innego"

battle for dune
Emperor







ria, opartą na jego kanwie i nastroju. Pewna umowność formy, doskonała scenografia i wspaniałe kostiumy Boba Ringwooda pospołu odtwarzają ów nastrój zachowany w grze.

Historia jest zgoła inna. Spisek sióstr zakonu Bene Gesserit, mający na celu odsunięcie rodu Corrinów od władzy, doprowadza do śmierci Padyszacha Imperatora Szaddama IV (nie wiadomo dlaczego w grze nazwanego Frederickiem). Do rodzącego się konfliktu między trzema domami: szlachetnym Atrydów, niecnym Harkonnenów i podstępnym Ordosów, wtrąca się Gildia Planetarna. Zdrady i knowania doprowadzają do wybuchu Wojny Assassinów. Walki o kontrolę nad przyprawą-melanżem z Diuny i o Tron Złotego Lwa, w których wszyscy stają przeciw wszystkim.

Ta sprytnie wysnuta historia jest dostatecznie dobrym wstępem, a przy okazji wystarczającym wytłumaczeniem, dlaczego np. w opcji multiplayer czy w Sieci można walczyć Atrydami przeciwko Atrydom.

Wojna Assassinów to termin polityczny, oznaczający ograniczoną formę działań wojennych, dozwolonych na mocy Wielkiej Konwencji i Pokoju Gidyjskiego. Chodzi głównie o to, by podczas walk jak najmniej ucierpiały osoby postronne. Termin ten twórcy wpletli w fabułę niezwykle przewrotnie. Gdy proponujemy potyczkę na serwerze, na miniczacie uzgadniamy z oponentem, jakie rodzaje broni mogą być w walce użyte, a potem zaznaczamy adekwatne opcje. Innymi słowy, pradawna sztuka kanly – oficjalna rodowa waśń z zachowaniem reguł Wielkiej Konwencji (nadzorowanych przez Sędziego Zmiany) – jest nadal żywa, jak zwykł mawiać Baron Vladimir Harkonnen.

Stara, ale nowa

Wszystkich, którzy grali w doskonałe skądinąd, lecz dziś znane już tylko z wykopalisk gry DUNE 1 i DUNE 2 (patrz recenzja tej ostatniej w SS'09) albo po potyczkach w DUNE 2000: FINAL FRONTIER (SS'61) mieli kłopoty z trawieniem, spieszę zapewnić o dwóch różnych, bynajmniej niewykluczających się wzajem faktach. Po pierwsze, że nabywając EMPEROR: BATTLE FOR DUNE, trafili na produkt znany: z podobnym interfejsem, tym samym (mniej więcej) konfliktem i fabułą. Po drugie zaś, że mają przyjemność obejrzeć grę zupełnie inną, tak znieważająco doskonałą, że nie mieści się w głowie, jak można było grać w co innego. Tych zaś, którzy nie widzieli żadnej z wymienionych, gorąco namawiam, by w wypadku

frank herbert

Frank Herbert (1920–86). Ukończył studia na uniwersytecie w Seattle. Po wojnie, podczas której służył jako marynarz, imał się wszystkiego, co wpadło mu w ręce. Był operatorem telewizyjnym, fotografem, komentatorem radiowym, reporterem i redaktorem szeregu gazet na Zachodnim Wybrzeżu, a także kiperem i poławiaczem małży. Jako pisarz „wypłynął" w roku 1956 powieścią „The Dragon in the Sea". Następna w kolejności była już „Diuna", początkowo drukowana w czasopiśmie „Astounding Science Fiction" (1963–65). Jej wydanie książkowe z roku 1965 zdobyło uznanie nie tylko czytelników, ale i uhonorowane zostało przez krytyków prestiżowymi nagrodami Hugo i Nebula. Zachęcony tym sukcesem, stworzył Herbert serię opisującą dalsze dzieje pustynnej planety Arrakis: „Mesjasz Diuny" (1969), „Dzieci Diuny" (1976), „Bóg Imperator Diuny" (1981), „Heretycy Diuny"

(1985). Rok przed śmiercią pisarza, w 1985, powstała „Diuna: Kapitularz". Herbert pisał też i inne powieści, nigdy jednak nie dorównały one rozmachem i sławą sześcioksiągowi o wydmach.

tej ostatniej zrobili sobie tę przyjemność i jak najszybciej się nią zajęli.

Ale powoli, żeby się nie utopić

Sprawa przedstawia się następująco. Dostajemy do ręki cztery płyty, z których pierwsza to „instalka" i przyczynek do rozegrania pojedynczych misji i potyczek w sieci, a trzy inne to kampania nt. zdobywania władzy nad Diuną i tytułu imperatora z punktu widzenia poszczególnych rodów: Atrydów, Harkonnenów i Ordosów.

Odmiennie jednak niż poprzednio, teraz terenem walk jest nie tylko piaszczysta Diuna, wojna wchodzi też na lenna poszczególnych rodów. Nie musimy więc wydeptywać już śladów na wydmach, bawiąc się w ciuciubabkę z czerwiami. Możemy przenieść walki na zieloną, pełną wody planetę Caladan – ojczyznę Atrydów, technologiczną Geiedi Prime –siedzibę Harkonnenów, czy skutą lodem Draconis IV – lenno Ordosów. Prócz wojsk rodowych pod nasze dowództwo mogą przejść biegli w fechtunku imperatorscy sardaukarzy, mistrzowie przeżycia i walki partyzanckiej – Fremeni (ze swą elitą fedajkinami), genetyczne modyfikacje i klony z Tleilaksu, a nawet sami nawigatorzy Gildii.

„Nareszcie trafiają się szej–huludy z prawdziwego zdarzenia..."

Jeszcze więcej nowości pojawiło się jeśli idzie o dostępną broń. Prócz czołgów rakietowych, ogniowych, sonicznych czy sławetnych devastatorów (pojazdów kroczących – teraz w zupełnie nowej szacie), które przy wybuchu niszczą pół bazy. Doszły zdobycze: zaawansowanej technologii wojennej z planet Ix, surowość i dyscyplina więzienna na Salusa Secundus oraz szkoły kształcenia ducha i ciała Wielkiej Konwencji. Mówię Wam – cuda na gwoździu i wianki na kiju!

Każda z cywilizacji dysponuje teraz nieco odmienną techniką prowadzenia działań wojennych, a jej armia –adekwatnym uzbrojeniem. Jednostki Gildii, której nawigatorzy znają technikę zaginania przestrzeni (uzyskaną dzięki przyprawie), zdolne np. są do teleportacji, a ich atak polega na kumulowaniu i wyzwalaniu ładunków elektrycznych o wielkiej mocy. Tleilaksańska piechota zakażająca to bezmyślne automaty, które nawet podziurawione kulami jak przetak ciotki Ceśki atakują każdego żywego przeciwnika, zarażając wirusem genetycznym. Ofiara umiera, by po chwili powstać jako następny, w pełni gotowy do akcji tleilaksański piechur zakażający.

Prócz ogólnie dostępnych i specjalnych budynków rody mogą też wznosić pałace. Te ośrodki władzy zapewniają dostęp do tzw. superbroni, której użycie stanowi niezwykle swobodną interpretację zasad Wojny Assassinów.

Nowa mechanika

W przypadku kampanii EMPEROR: BATTLE FOR DUNE staje się właściwie filmem przeplatanym misjami. I to nie byle jakim – jednym z aktorów jest Tom Cruise. Co do mechaniki, to myślę, że autorzy garściami czerpali z doskonałych rozwiązań innych gier. Rozpatrując różnice między rodami w EMPEROR: BATTLE FOR DUNE, coraz częściej widzę po prostu odmienne rasy ze STARCRAFTA, posługujące się różnymi rodzajami broni i technologiami, które przystosowane są do innego środowiska. O ile w poprzednich „Diunach" prawie nie było między nimi różnic, o tyle teraz każdy ma swoją premię w postaci pewnych indywidualnych cech. I tak atrydzcy weterani mogą szkolić w koszarach swych młodszych towarzyszy, Harkonnenowie dysponują potężnymi i dobrze opancerzonymi pojazdami, a jednostki Ordosu posiadły zdolność regeneracji i są owadzio szybkie i zwinne.

Interfejs jest niezwykle prosty, rzec można – intuicyjny. Do starego, dobrego „międzymordzia" z COMMAND & CONQUER doszła opcja obrotu kamery przy pomocy obu klików na raz. Prostokąt zaznaczania jednostek nie jest już jednak płaski, ale wędruje tuż nad ziemią i przybiera kształty jej wybrzuszeń i nierówności.

Wokół jednostek atrydzkich widać nareszcie tarczę –identyczną tej z filmu Lyncha. Wzrosła też SI. Jednostki prowadzone przez komputer nie są już bezmyślnymi lemingami, które dają się wybić do ostatniego na niewielkiej wydmie przed naszym oddzielaczem wiatru. Teraz mamy do czynienia z ich planowymi

słowniczek

Oto kilka terminów, które zostały użyte w grze, a które dla kogoś, kto nie zna książki, mogą być nie do końca zrozumiałe.

Baszar – oficer sardaukański, w zunifikowanej hierarchii Imperium stopień wyższy od pułkownika.

Fedajkini – fremeńscy komandosi śmierci, fanatycy gotowi poświęcić życie w imię idei sprawiedliwości.

Fremeni – wolne plemiona Arrakis, mieszkańcy pustyni (wg Małej Encyklopedii Imperium – „Piraci Piasku").

Giedi Prime – planeta, ojczyzna rodu Harkonnenów.

Gildia – Gildia Planetarna, obok Bene Gesserit druga szkoła surowego kształcenia umysłu i ciała. Ustanowienie jej monopolu w dziedzinach podróży, transportu i finansów uznano za początkową datę kalendarza Imperium.

Ix – obok Richese zaliczana do niedościgłych cywilizacji technicznych, słynnych z miniaturyzacji.

Melanż – „Przyprawa nad przyprawami", jedynym jej źródłem jest Arrakis. Znana ze swych życiodajnych właściwości, najdroższa substancja we wszechświecie. Łagodnie uzależnia.

Mentaci – obywatele Imperium, szkoleni do logicznego myślenia na nadludzkim poziomie – ludzkie komputery.

Oddzielacz wiatru – urządzenie ustawione na szlakach dominujących wiatrów, służące do skraplania wilgoci wytłowionej z powietrza.

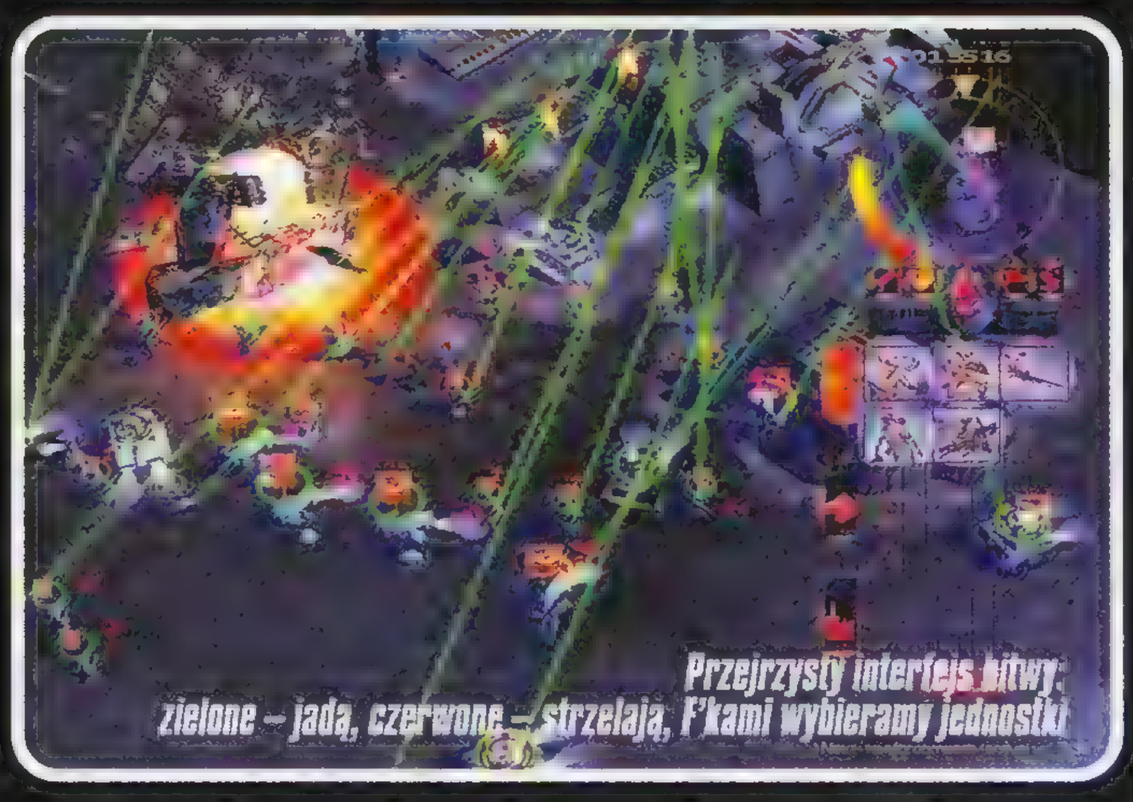
Wysokie rody Landsraadu – feudałowie posiadający lenna planetarne.

Sardaukarzy – żołnierze–fanatycy Padyszacha Imperatora, wyszkoleni w rygorze nie mniejszym niż wiedźmy Bene Gesserit. Każdy z nich może stawać przeciwko dziesięciu zaciężnym żołnierzom Landsraadu.

Szej–hulud – arrakański czerw pustynny, wyrastający do kolosalnych rozmiarów (istnieją udokumentowane przypadki spotkania daleko za murem zaporowym sztuk ponad 400–metrowej długości).

Tarcza obronna – pole siłowe wytwarzane przez generator. Przepuszcza jedynie obiekty poruszające się z niewielką prędkością.

Żniwiarka – wielka (długości 120 metrów) maszyna do wydobywania przyprawy, zwana często gąsiennikiem.


Przejrzysty interfejs bitwy: zielone – jadą, czerwone – strzelają, F'kami wybieramy jednostki

odwrotami, nagłymi kontratakami oraz wykorzystywaniem luk w obronie przeciwnika. Nie można już stosować taktyki z poprzednich wersji gry, tzn. szybkim pojazdem odszukać najkrótszą drogę do przeciwnika, rozwiać czarną zasłonę, a następnie ustawić pojazdy u jej wylotu, na skale przy swojej bazie i spokojnie produkować jednostki na „maksa". A kiedy już więcej się nie mieści, ruszyć tym wszystkim na wroga. Teraz szybkie wypady od tyłu i flank skutecznie wyszczerbią nasze linie, wróg zaś przysyłać będzie jednostki, z którymi te produkowane przez nas najgorzej sobie radzą.

Zmieniły się również czerwie. Nareszcie trafiają się szej-huludy z prawdziwego zdarzenia, a nie jak poprzednio jakieś marne glisty z dna wiejskiej salopki. Teraz zajmują pół ekranu, a otworzywszy pysk, potrafią zeżreć połowę armii. Po takim gwałtownym ataku nasze żniwiarki będą meldować, że boją się wyruszyć na pola przyprawowe.

Prócz zagrożenia ze strony czerwi jednostki może również przetrzepać pustynny samum, wciągający w trąby powietrzne żołnierzy i demolujący pojazdy oraz budynki.

Następną informację z pewnością docenią starzy wielbiciele „Diun". Nareszcie nie trzeba budować betonowych fundamentów (concrete) pod budynki. Zmienia się zatem zabudowa bazy. Nie jest już tak zwarta i dlatego trudniej otoczyć ją murem zaporowym.

Wspaniałym pomysłem jest przedstawienie dostępnych jednostek w formie przewijanego szkicu-siatki (coś jak w EARTH 2150 – patrz rec. SS'76) z opisem, na początku każdej misji.

Inna rewelacja to, że podczas wczytywania się obszaru potyczki przedstawiane są nam panujące tam warunki atmosferyczne, ukształtowanie terenu i skan przyszłego pola bitwy pod kątem wyboru odpowiedniej taktyki. Prosty zabieg, a cieszy oko.

Strona techniczna

Powiem krótko. Grać można w rozdzielczościach od 640x480 do 1280x960. A kiedy przy 800x600 strzela centymetrowej wielkości snajper, to widać promień lasera celownika i wypadającą łuskę od pocisku. I jak?

„Mówię Wam cuda – na gwoździu i wianki na kiju!"

W muzyce po prostu się zakochałem. Każdy dom ma własną takową. Różnią się od siebie nie tylko rytmem, ale i charakterem: od łagodnej jak zielony Caladan atrydzkiej, poprzez ostry miejscami rock Harkonnenów do technicznej, nieco przypominającej MECHWARIORRA 2 ordoskiej.

Nic jednak w tym dziwnego, gdy się weźmie pod uwagę, że muzykę do gry robiło aż trzech facetów. Muzyka Atrydów i ścieżka dźwiękowa filmowych wstawek to dzieło Franka Klepackiego, Harkonnenów – Davida Friesa, a Ordosów – Jarrida Mendelsona. Fragmentami pobrzmiewają tematy muzycznych proroctw z filmu Lyncha „Duna" oraz ścieżki dźwiękowe z poprzednich gier.

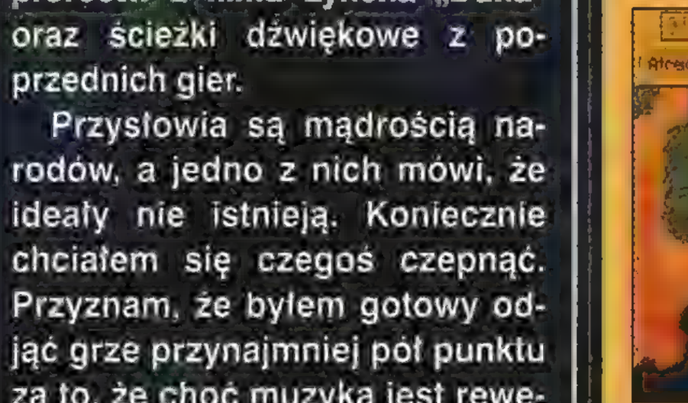
Przysłowia są mądrością narodów, a jedno z nich mówi, że ideały nie istnieją. Koniecznie chciałem się czegoś czepnąć. Przyznam, że byłem gotowy odjąć grze przynajmniej pół punktu za to, że choć muzyka jest rewelacyjna, to nie mogę odsłuchać jej jako utworów audio czy choćby MP3.

Po wejściu na stronę (dostępną również w języku polskim) twórców gry, firmy Westwood, okazało się jednak, że moje pretensje były bezpodstawne, a pragnienia odgadnięte, bo oto właśnie mogłem sobie ściągnąć wszelkie interesujące mnie utwory w postaci MP3.

Na koniec wspomnę tylko, że wszystko, o czym tu napisałem, to miki wobec możliwości rozgrywek w Sieci. I tym razem już nie na ślepo! Bo oto dzięki jednej z opcji możesz poznać, na jakich maszynkach siedzą Twoi adwersarze i jakim dysponują łączem. Zatem żadne lagi nie muszą Ci przeszkadzać w rozkoszowaniu się aliansami układów i zdrad, jakie knuć można z sześcioma współgraczami (maksymalnie). Szkoda tylko, że nie ma więcej dużych plansz. Ale spokojnie...

I tym optymistycznym akcentem zakończę, przestrzegając tylko, że jeśli ktoś zaniedba możliwość rozegrania EMPEROR: BATTLE FOR DUNE, to pozbawi się radości obejrzenia najlepszego RTS-u roku! O czym święcie przekonany, daję grze praktycznie maksymalną ocenę.

Karalusio



Znana z wykopalisk, doskonała DUNA 2

DUNE 2000 – resztę przemilczę

*przyp. aut. Ostatnio zarówno w telewizji jak i w Internecie pojawił się trzyczęściowy film „Duna" w reż. Johna Harrisona. Mimo iż pokazuje on więcej wątków z powieści Franka Herberta, jest straszliwym knotem, niewartym czasu antenowego, a tym bardziej miejsca na dysku.

Brzmienie polskich nazw zaczerpnąłem z książki Franka Herberta „Diuna", Gdańsk 1992, w tłumaczeniu Marka Marszała.

A jak skasujesz ostatni cel – wygrałeś... teraz, wytrzyj spocone rączki i dalej jazda od nowa

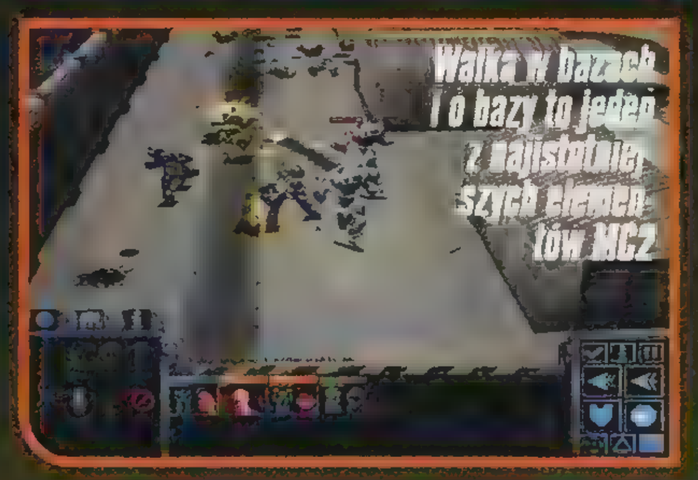
ocena 9.5/10

wydawca Westwood ●
www.westwood.ea.com ■
dystrybutor pl IM Group ●
www.westwood.ea.com ●
termin wydania pl Jest ●
pc win 95-Me,2k Pentium II 400, 64 MB RAM ●

micro MeCh b

Trzy lata temu światło dzienne ujrzał pierwszy RTS osadzony w realiach BattleTech. Oj, długo przyszło nam czekać na kontynuację. Nic więc dziwnego, iż oczekiwania fanów można określić jako co najmniej „spore".

Każdy, kto choć trochę zna realia świata BattleTech, wie, że akcja osadzonych w nim gier toczy się w XXXI w. Najpotężniejszą bronią ludzkości (podzielonej na kilka konkurujących ze sobą Domów) są potężne roboty - BattleMechy. Istotą każdej rozgrywki są ich pojedynki. Co prawda, w MC2 znajdziemy pewną linię fabularną, jednakże w gruncie rzeczy nie ma ona większego wpływu na samą grę. Zwłaszcza że scenariusz jest zupełnie liniowy, a sposób ukończenia misji nie ma wpływu na treść kolejnych.



Solidny BattleTech

Przyjmujesz rolę najemnika, występującego po stronie tych, którzy mają zasobniejsze portfele. Początkowo walczysz po stronie Domu Steiner, a następnie, wynajęty przez Dom Liao, przeciwko nim. Treść poszczególnych misji jest dość standardowa – przechwycić bazę, zniszczyć instalację, zlikwidować konwój czy dowódcę nieprzyjaciela. Przyznam jednak, że taka schematyczność zupełnie mi nie przeszkadzała.

Gra wciąga. Czuć klimat BT – to jest twarda walka gigantów, a nie RTS dla dzieci z rolnikami biegającymi po polu. Podczas misji nie musimy obsługiwać żadnych fabryk, walutę zastępują „punkty zasobów", za które można wzmocnić bazę. Da się ściągnąć np. polowy zespół naprawczy, wezwać wsparcie lotnicze, kupić śmigłowiec czy też przywrócić do stanu używalności pokonanego mecha. Warto pucować i woskować karoserię maszyn oraz dbać o ludzi – każda naprawa zabiera cenne punkty, a i szkolenie pilotów trwa długo. Dzięki temu gra zyskuje pewne cechy RPG – każdy mech i jego pilot mają swą historię, ludzie po kilku akcjach bojowych zaczynają działać sprawniej.

MechLab

Magnesem przyciągającym graczy była możliwość konfigurowania maszyn. Tak jest też i tym razem. Typowy dla RTS element zarządzania zasobami usunięto z samych misji i umieszczono pomiędzy odprawami jako MechLab. Został on przygotowany bardzo starannie i przejrzyście, można w nim przyszykować odpowiednią konfigurację mecha na każdą okazję, każdy taki wariant zostaje dodany do listy dostępnej dla modelu podstawowego. Mamy broń energetyczną, kinetyczną, rakietową oraz wyposażenie dodatkowe, a wszystko to można znaleźć w kilka sekund. Nie przypomina to ML z MECHWARRIORA 3.

„można przyszykować odpowiednią konfigurację mecha na każdą okazję"

Szkoda tylko, że takiego składaka nie można wypróbować nigdzie poza kampanią oraz multiplayerem – brakuje trybu „szybkiej akcji", w którym można by skonfigurowany oddział postawić przeciwko przeciwnikom, sterowanym przez komputer. Naprawdę zaskakujące jest, że autorzy nie pomyśleli o takim elemencie.

Warrior a commander

Jeśli graliście kiedyś w którąś z części MECHWARRIORA, powiedzcie: które elementy sterowania są tu najistotniejsze? Dzięki czemu gra ta wyróżnia się spośród konkurencji? Moim zdaniem równie ważne jest zarządzanie ciepłem, jak i kierowanie ognia na poszczególne „części ciała" przeciwnika. Ku memu zdziwieniu, w MC2 nic takiego nie mamy! A przynajmniej elementy takie nie zostały w zadowalający sposób zrealizowany. Owszem, w MechLabie pojawia się wskaźnik generowanego ciepła, jednak ogranicza on

co się zmieniło?

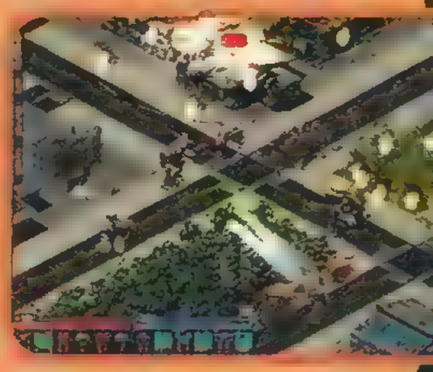
Po premierze pierwszego MECHCOMMANDERA Microsoft otrzymał (i słusznie) sporo skarg od niezadowolonych fanów. Jak mamy teraz okazję się przekonać, głosy te nie zostały zlekceważone i w drugiej części gry otrzymaliśmy sporo ulepszeń. Oto najważniejsze z nich:

– Najbardziej rzuca się w oczy środowisko 3D, dzisiaj jednak trudno wyobrazić sobie inny engine dla RTS–u.

– Wprowadzono możliwość ustalania punktów nawigacyjnych – i to z zaznaczeniem, czy mech ma do każdego z nich iść, biec, czy też dolecieć (o ile oczywiście ma silniki skokowe).

– Dodano możliwość grupowania maszyn – wraz ze stosownymi skrótami klawiaturowymi. Aż dziwne, że nie pomyślano o tym w „jedynce" – tam jednostkę można było wybrać tylko kliknięciem

– Ulepszono SI. Teraz mechy płynnie włączają się do walki (poprzednio bywało, że zastygały na kilka sekund), sprawniej działają także sprzymierzeńcy. Do sztucznej inteligencji mam jednak kilka zastrzeżeń – patrz tekst główny.



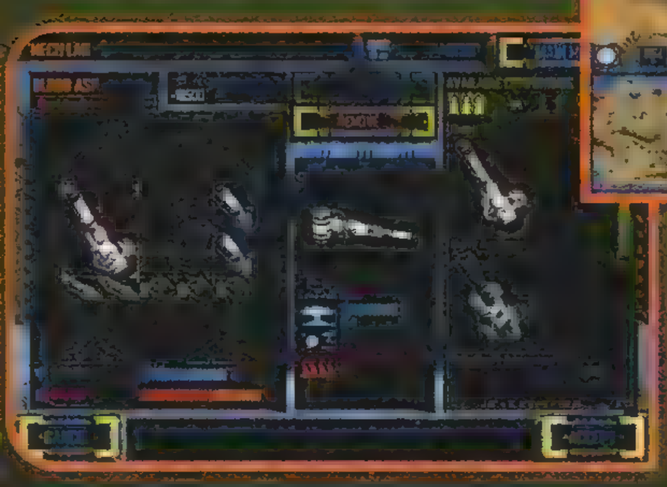
psoft
ecommander 2
laszane pojedynki

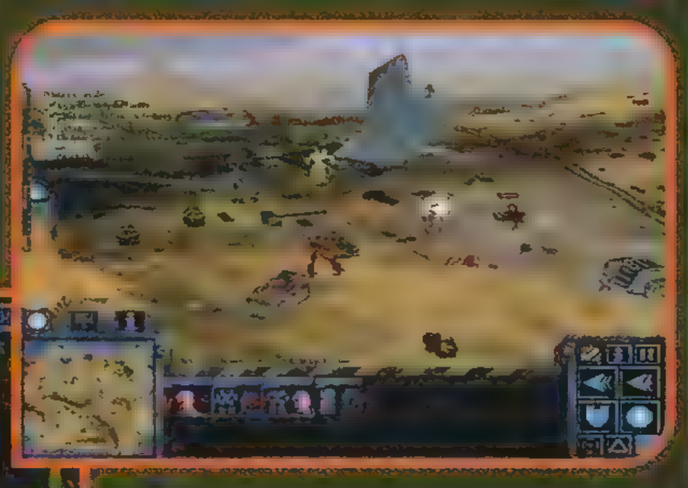
jedynie możliwoci instalowania broni. Na polu bitwy nie ma to jednak znaczenia. Hardcore'owi fani BattleTech będą załamani. Z menu konfiguracyjnego usunięto nawet możliwość instalacji dodatkowych chłodnic! A przecież w WARRIORZE tak przyjemnie ostrzeliwuje się wroga, tkwiąc po pas w chłodnej wodzie, kiedy to przegrzanie nie zagraża stabilności systemów.

Marnie rozwiązano celowanie w wybrany element mecha przeciwnika. Dostępne są skróty klawiaturowe, jednak w większości wypadków moi piloci i tak strzelali „po całości", a moje ulubione podcinanie robotów przez odstrzeliwanie kończyn musiałem odłożyć na inną okazję. Że nogi są małe i stanowią trudny cel? Owszem, ale ja przecież dowodziłem elitą!

Środowisko

Autorzy MC2 zdecydowali się na przejście w 3D.





Życie prawdziwego mechdowódcy toczy się w MechLabie. To tutaj poddaje się te urocze kruszynki tuningowi, montuje spoilery, dopalacze i ciężkie działa automatyczne

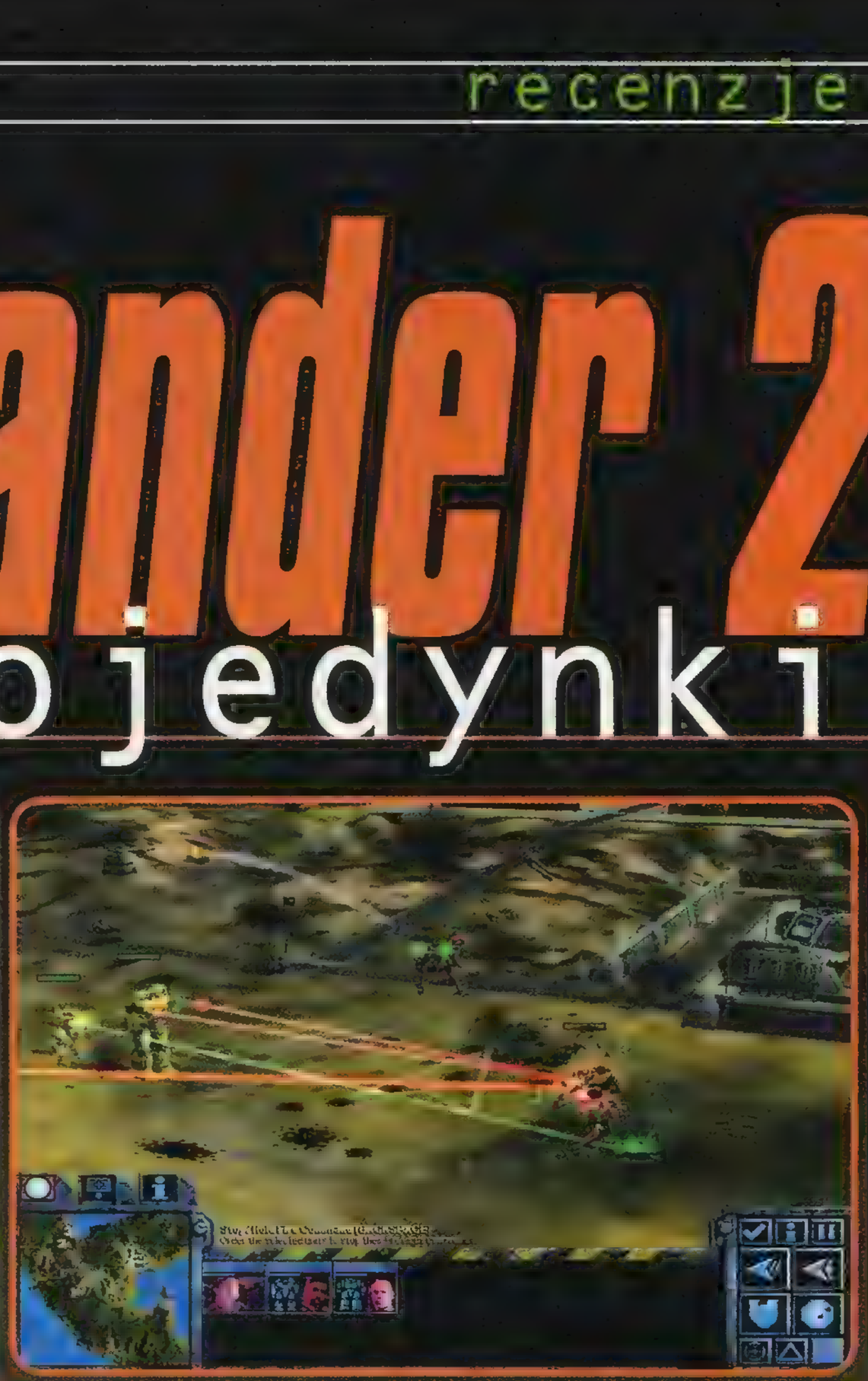
O ile pierwsze gry tego typu wzbudzały zainteresowanie, o tyle potem mieliśmy sporo, których producenci najwidoczniej nie dorośli jeszcze do porzucenia klasycznego widoku izometrycznego. Na szczęście w tym wypadku jest inaczej – engine (choć dość wymagający pod względem mocy komputera) działa zupełnie poprawnie – także tak newralgiczny element jak kontrola kamery został zrealizowany całkiem nieźle (choć nie obraziłbym się, gdyby na maksymalnym zbliżeniu można było ustawić ją zupełnie poziomo).

Pod względem wizualnym gra wygląda doskonale. Mechy wymodelowano świetnie, z najmniejszymi detalami. Ich animacja – nawet w dzisiejszych, bardzo wymagających technicznie czasach – robi spore wrażenie. Ja osobiście zachwycałem się podczas obserwacji zmiany ich sposobu poruszania się w zależności od odniesionych uszkodzeń – początkowo szybkie i zwinne stają się coraz mniej sprawne, zdarzało się, że do punktu zbiórki dochodziły ledwie powłócząc pokiereszowanymi nogami. Brawa dla animatorów! Fajnie zrealizowano także efekty towarzyszące użyciu poszczególnych broni – to prawdziwy świat BattleTech z jego wymyślnym uzbrojeniem. Działa Gaussa, działa cząsteczkowe, lasery, wyrzutnie rakiet rojowych, miotacze ognia i inne – właśnie za tę różnorodność kochamy mechy. I ją tutaj dostaniemy.

Podobnie dobre wrażenie robi reszta oprawy: dźwięki, muzyka, dialogi pilotów, krótkie filmiki, towarzyszące rozwojowi akcji (choć tych ostatnich mogłoby być ciut więcej – wszak umiejętnie wykorzystane mogą odpowiednio zbudować nastrój).

Kontrolę przejmuje komputer

Z kolei opracowanie SI potraktowano dość schizofrenicznie. Z



jednej strony zetkniemy się z naprawdę godnymi przeciwnikami. Grają nie najgorzej, potrafią zaatakować, korzystając z silników skokowych, odbijają przejęte budynki (ale równocześnie trochę gubią się w grupie). Podobnie inteligentnie zachowują się sprzymierzone jednostki kierowane przez komputer – sprawnie wykonują swe zadania (jak choćby w ostatniej misji efektowny szturm na twierdzę – szkoda tylko, że wojska Steinera tak szybko je masakrują), nie wymagają w zasadzie „opieki" gracza (co było jednym z zarzutów stawianych pierwszemu COMMANDEROWI – patrz SS 60).

Na przeciwnym biegunie znajdują sie zaś, niestety, moi piloci. Oczywiście, wykonują rozkazy, przy ich pomocy da się nawet przejść całą grę. Pozostaje jednak pewien niedosyt. Nie po to, na przykład, biorę na misję zarówno mechy wyposażone w broń dalekiego zasięgu, jak i te preferujące walkę w zwarciu, żeby wszystkie plątały mi się dookoła przeciwników! Wiem, że piloci chcą wtedy wykorzystać jak najwięcej z zainstalowanego uzbrojenia, jednak gdy wydaję polecenie „walcz na dystans", to powinno być ono przestrzegane. A tu czasami nie jest. W ogóle, radosny bieg w kierunku każdego zauważonego przeciwnika to zły nawyk bohaterów MC2. O ile po premierze poprzedniej części gry pilotom zarzucona zbytnią pasywność, o tyle tutaj autorzy wyraźnie przegięli w drugą stronę.

Warto czy nie?

W sumie, mimo pewnej liczby niedociągnięć MECHCOMMANDER 2 jest grą wartą zainteresowania. Fani świata BattleTech znajdą tu swoje ulubione zabawki – tym razem w ujęciu nieco bardziej strategicznym. Dla pozostałych MC2 będzie dość nietypowym RTS-em, bez fabryk, kopalń i pól, za to z solidną dawką szybkiej akcji. Co prawda nadal uważam, że zabawa z mechami na dobre zaczyna się dopiero wtedy, gdy siądziemy osobiście za ich sterami, jednak rola nadzorcy całej kampanii, nie powiem, była całkiem przyjemna.

Pooh

ocena **7.5/10**

wydawca **Microsoft**
www.mechcommander2.com
dystrybutor pl **Promise**
www.microsoft.com/poland
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium II 266, 64 MB RAM**

Z2

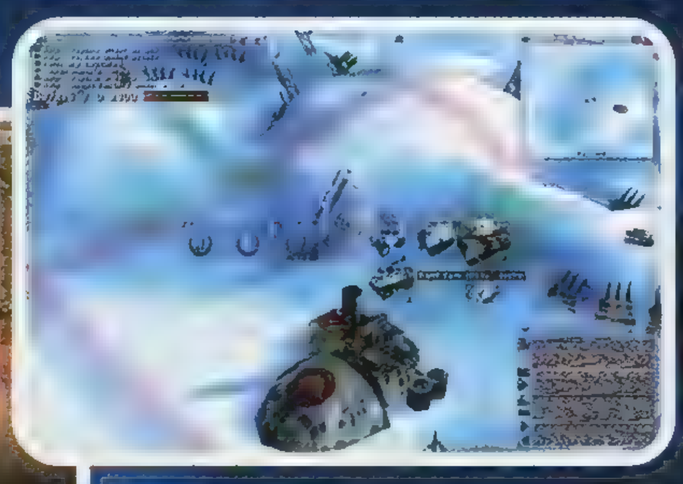
Z – ostatnia litera alfabetu. Ale także jedna z ciekawszych gier lat 90. I nadal w swej kategorii niedościgniona. Poniżej znajdziesz wszystko, co chciałeś wiedzieć o Z2, ale jakoś tak się złożyło, że bałeś się zapytać. Spocznij. Można oddychać :)

Był rok 1998, gdy The Bitmap Brothers wydało Z. W czasach, gdy pierwsze miejsca list przebojów okupowały C&C i WARCRAFT 2, ta gra nie była bynajmniej klonem któregoś z nich. Niby wszystkie rzeczone to RTS-y, jednak z przeciwstawnych biegunów. Jak wiadomo, większość strategii czasu rzeczywistego opiera się na schemacie: budujemy bazę, gromadzimy surowce i wysyłamy armię na wroga. Tu inaczej. Wprawdzie każda ze stron miała bazę, fabryki, jednostki konstrukcyjne i armie, w zapomnienie odeszło jednak gromadzenie surowców oraz – w zasadzie – stawianie zabudowań. Oto każda mapa podzielona była na x segmentów. Aby posiąść takowy, trzeba było wciągnąć tam na maszt swoją chorągiewkę. Wprawdzie każda ze stron miała możliwość budowania fabryk, ale w zasadzie na zdobywanych obszarach istniała już gotowa infrastruktura. Grafika 2D dziś może wyglądać nieco archaicznie, jednak wtedy zabawa była przednia. I teraz oto Bitmap Brothers serwuje nam remake tego hitu.

Do not cross

Nowy jest engine graficzny, sposób sterowania i misje, lecz ciou takie samo. I bardzo dobrze. Bo dzięki temu klimat nie poszedł w diabły. Każdy, kto pamięta jeszcze pierwszą część Z, teraz zakocha się w Z2.

Z2 rozgrywa się bezpośrednio po wydarzeniach opowiedzianych w roku 1998. W zasadzie sytuacja jest taka sama – wprawdzie co i rusz któraś ze stron święci jakieś zwycięstwo, lecz ogólnie bilans jest wyrównany. Trafiasz do tej samej armii co kapitan Zod (on też nic się nie zmienił). Pod jego rozkazami rzucisz się na przeważające siły wroga i dokonasz rzeczy, o których nawet Ci się nie śniło.



„Jedno jest pewne – najnowszy produkt Bitmap Brothers konsumuje pamięć jak małpa banany”

Misje ułożono w jedną całość i o ile nie zniechęcisz się wysokim poziomem trudności, łatwo możesz się wkręcić w fabułę. Z niej nic nie zdradzę, bo ciekawa pozostaje tylko, gdy poznajesz ją w strzępach, w formie lakonicznych odpraw przed misjami. Cieszy fakt, że z czasem coraz bardziej angażujesz się w opowiadaną historię, jej klimat, ciekawi Cię, jak dalej potoczą się wypadki. Tak się akurat składa, że na przemian z Z2 grałem w OPPOSING FORCE, dodatek do H-L. O ile wiesz, jak bardzo można wkręcić się w ten produkt Valve, to masz już pełny obraz czadowego klimatu Z2.

allan

Kumpel Brada. Bardzo spokojny, trochę zahukany chłopiec, który nigdy nie miał ambicji zostania wielkim żołnierzem. Naprawdę sympatyczny kolo. Podczas akcji nieraz usłyszysz w głośnikach jego paniczne meldunki.

Afraid of androids

Gra jest trudna. Nawet bardzo. Nie ma żadnej taryfy ulgowej, żadnego treningu. „Jeśli jesteś żółtodziobem, nie siadaj do Z2” – to powinno znaleźć się na jej opakowaniu. SI przeciwnika (ale nie żołnierzy gracza!) należy do lepszych, jakie miałem okazję testować. Drugim utrudnieniem jest to, że do pewnego momentu (tj. do wyrównania sił w danej misji) należy się spieszyć. I to mądrze. Pierwszym odruchem powinno być zajmowanie najbliższych segmentów. Z reguły, kiedy Ty robisz jedną rzecz, komputer jest już o dwa kroki do przodu. Tak też, zajmujesz segmenty, lecz czynisz to, mając w pamięci, że za chwilę, już za chwilę, wojska przeciwnika przypuszczą pierwszy, na razie jeszcze znośny atak. Musisz się więc od razu zabezpieczyć, wystawić straże przed centrum dowodzenia i w każdym miejscu, gdzie mogłaby przedrzeć się wraża armia. Jednocześnie produkujesz nowe wojska, budujesz stanowiska działek, a najlepiej jak zdążysz postawić jeszcze kilka bunkrów.

Scenariusz ten powtarza się w większości misji – główną różnicą

kapitan zod

Były generał. Po tym jak roztrzaskał statek Mega-Com, zdegradowany i przesunięty na najdalszy posterunek. Patriota, choć mówi się, że jego horyzonty są dość wąskie. Niemniej, wspaniały człowiek... tj. robot.

brad

Jedna z najważniejszych postaci z pierwszej części gry. Kumpel Allana. Podczas pierwszej kampanii wypił z nim sporo hektolitrów paliwa rakietowego (na łba, oczywiście). Stary żołnierz, twardy jak beton.

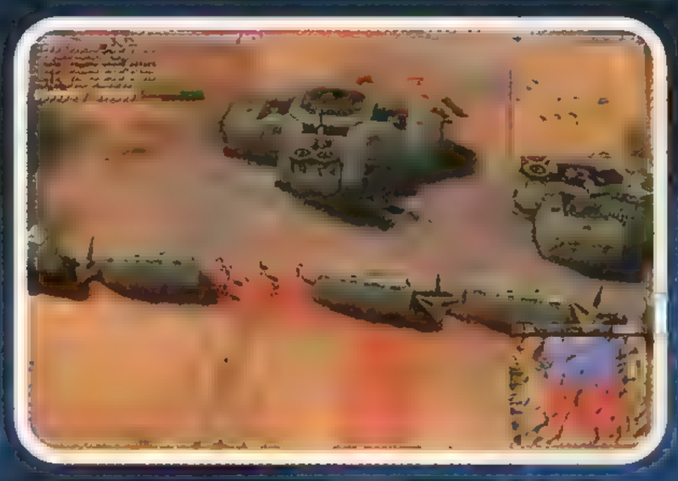
Steel Soldiers

jest, czy musisz zrobić to wszystko w 10 czy 5 sekund. Ale co ciekawe, za każdym razem jest to wciągające. Co najmniej kilka razy będziesz zmuszony zaczynać od nowa, bo akurat zostawiłeś coś niestrzeżonego.

It's gettin late

Z2 osadzono w pełnym 3D. Możesz zatem obracać kamerę, przybliżać i oddalać obraz itd. Ale gra jest wymagająca sprzętowo. Na moim C450, 128 MB RAM i Voodoo 3 2000 poważnie zwalniała, gdy na ekranie pojawiały się chmary jednostek (a to zdarza się często – zwłaszcza przy finalizowaniu misji), ale nawet gdy sytuacja była względnie spokojna, bynajmniej nie hulała. Jedno jest pewne – najnowszy produkt Bitmap Brothers konsumuje pamięć jak małpa banany.

Chociaż wymagania sprzętowe Z2 są duże, to w zamian dostajemy ładną grafikę, świetny dźwięk i sporo świetnej zabawy. Mimo że gra wykorzystuje najnowsze zdobycze sprzętowe, to jest bardzo „staroszkolna". Intro to w zasadzie ledwo co animowane kadry z pokręconego komiksu. Poza zakończeniem, czyli tzw. outrem – jest to w zasadzie jedyny „multimedialny" przerywnik. Swoją drogą, to bardzo ryzykowne zagranie ze strony Bitmap Brothers. Wprawdzie znam wiele osób, które takie rozwiązanie cieszy, lecz mam też świadomość, że młodszym graczom może to przeszkadzać. Z drugiej strony jednak, wydaje się, że firma Bitmap Brothers nastawiona jest bardziej na starszego odbiorcę, wychowanego jeszcze na 386/486 i Amidze.



Z i tylko Z

Wojnę toczyć będziesz głównie na pustyni, lecz z czasem przeniesiesz się na skute lodem bezdroża i do wilgotnej dżungli. Każda kraina wygląda świetnie i ma swoją atmosferę. Szkoda tylko, że w finalowej wersji nie znalazły się takie smaczki, jak grzęznące w piachu czołgi czy też – tak bardzo jarające mnie w pierwszej części – zdezelowane jednostki, które zostawiają plamy oleju na ziemi. Pozostało za to osobliwe poczucie humoru robotów. Cieszy, gdy z głośników co i rusz słyszysz paniczne meldunki, wykrzykiwane południowym akcentem („Incomiiing! Chaaaarge!!!").

Z2 to jeden z najbardziej udanych tytułów ostatniego pół roku. Poza wymaganiami sprzętowymi nie ma żadnych słabych stron. Gdy zaś będziesz szturmował kolejny bunkier, przypomnij sobie słowa Eddiego Veddera z Pearl Jam:

„Bombs, dropping down
Overhead, underground
It's instilled to wanna live
Bombs, dropping down
Please forgive our hometown
In our insignificance"

Anzelmo von Dirt

lassar

Oficer techniczny, absolwent jednej z najbardziej prestiżowych szkół. Być może trochę zbyt zimny i opanowany jak na czas wojny, lecz prawdziwy profesjonalista. Jeden z lepszych, na jakich możesz liczyć.

czy wiesz że...

– Europejska premiera Z2: STEEL SOLDIERS miała miejsce 08.06.2001. Tego dnia wydarzyło się zapewne jeszcze mnóstwo innych ciekawych rzeczy, lecz dla nas właśnie to wydarzenie jest najważniejsze. Korzystając z okazji, życzę wszystkiego najlepszego solenizantom z ósmego czerwca 2001 roku (przypominam, że był to piątek :) Faktem jest, że byliśmy lepsi od Amerykanów – ci musieli czekać do 11 dnia czerwca.

secretary neal

Prawdziwy polityk, odpowiedzialny za zerwanie kruchego pokoju z TransComem. W zasadzie, nie zna się na wojskowości, lecz już propaganda jest poletkiem, które uprawia często i chętnie. Niebezpieczny typ.

gen. horowitz

Taki Scheiskopf z „Paragrafu 22", zapętlona jednostka. Niezły dowódca, jednak polityk żałosny. Jako prosty chłopak nie przyjmuje do wiadomości, że ma ułomności. Prosty jak drut. Twardy jak gwóźdź. Głupi jak but.

clarke

Kolejny występujący w tej historii antybohater. Jak na robota – ostro zespawany. Na całą jednostkę słynie z pędzenia najmocniejszego paliwa w tej części sektora. Spokojowo możesz jednak na nim polegać. Czasami.

wydawca **EON Digital Entertainment** ●
www.zsteelsoldiers.com ●
dystrybutor pl **IM Group** ●
www.imgroup.com.pl ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc win 95-Me **Pentium II 400, 64 MB RAM** ●

ocena **8.5/10**

Tra

Z miasta A do punktu B wyjeżdża pociąg z szybkością 60 km/h. Na 5., 17. i 32. kilometrze napotyka ograniczenia szybkości, pomiędzy 8. a 9. trzy tunele i oblodzone szyny. W jaki sposób zmieścić się w rozkładzie jazdy?

W odróżnieniu od symulatorów lotniczych ta gra daje kontakt z maszynami bliższymi zwykłemu śmiertelnikowi. W końcu, na co dzień podróżujemy raczej pociągami niż samolotami, dlaczego więc symulatory kolejowe są tak mało popularne? W MSTS zabawa w kolejarza jest przednia!

Grafika na przeciętnym poziomie, ale to raczej stany wyższe owej przeciętności. Dobrze odwzorowano zarówno wygląd zewnętrzny, jak też wnętrza lokomotyw i wagonów (można je oglądać z miejsca pasażera) czy otoczenie. Brakuje tylko pasażerów – zdaję sobie jednak sprawę, jak bardzo podniosłoby to wymagania sprzętowe (obecnie niezbyt wyśrubowane). Równie dobrze jest z dźwiękiem – parowozy syczą, piszczą i skrzypią, elektrowozy bezszelestnie mkną po szynach, a diesle przyjemnie parkocą. Pomyślano nawet o cichym skrzypieniu gumowych osłonek dźwigni!

Odakyu Seria 2000 – japońska kolejka dojazdowa, i Amtrak Acela Express – superszybki amerykański pociąg ze Wschodniego Wybrzeża. Szczerze mówiąc, kierowanie tą drugą lokomotywą wcale nie jest trudniejsze niż jej wolniejszymi kuzynami.

Wszystko migające, skomputeryzowane i automatyczne – wbrew pozorom to nie PKP, tylko amerykański Amtrak

Po opanowaniu podstaw kolejarskiego fachu można przesiąść się na spalinówki. W zasadzie, nie są trudniejsze (no, może poza KIHA 31, w której należy pamiętać o dwuprzełożeniowej skrzyni biegów), w odróżnieniu od modeli elektrycznych obsługują jednak (ponownie za wyjątkiem KIHA 31) linie towarowe – ich specyfika jest zdecydowanie inna niż szybkich „pasażerów". Praca mniej nerwowa (brak wyliczonego co do sekundy rozkładu jazdy), jednak wymaga specyficznych umiejętności, np. przy precyzyjnym podłączaniu wagonów do składu.

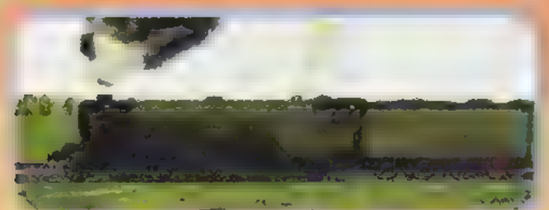
Trzecim i najwyższym stopniem wtajemniczenia są parowozy. Gwarantuję, iż każdemu, kto do nich wsiądzie, włos się zjeży na głowie – szalona liczba pokręteł, przełączników, cięgien i zegarów, inne zasady dostarczania energii, diametralnie różne osiągi. Sporo operacji można oddać w ręce automatycznego palacza, jednak i wtedy sterowanie Gölsdorfem czy Flying Scotsman sprawia kłopoty.

© Microsoft

Pociągi są dobrze zróżnicowane, całym ciałem czuje się różnicę między narowistym tramwajem szynowym KIHA a obarczonym gigantycznym ładunkiem Dash–9. Każdy skład inaczej zachowuje się przy dobrej pogodzie, a inaczej podczas śnieżycy czy deszczu. Pełen realizm.

Para, ropa i prąd

Mamy tu 8 różnych lokomotyw (czyli i tyleż różnych składów) – modele parowe, diesle i elektryczne. Większość graczy rzuci się zapewne na pociągi elektryczne – ze względu na ich szybkość i łatwość obsługi. Ale jedna „elektryczka" drugiej nierówna. Są tu bowiem maszyny tak różne, jak



FLYING SCOTSMAN
typ: parowa
masa: 155 ton
siła ciągu (stała): 13,5 tony
szybkość maks.: 161 km/h

Elegancka, klasyczna, lokomotywa parowa, jako pierwsza w historii osiągnęła 100 mph (ok. 161 km/h). Inny rekord ustawiony przez „Latającego Szkota" to najdłuższa w swoim czasie podróż non stop: 392 mile z Londynu do Edynburga w nieco ponad 8 godzin.

G-LSDORF SERIES 380
typ: parowa
masa: 142 tony
siła ciągu (stała): 12 ton
szybkość maks.: 70 km/h

Kolejna legendarna konstrukcja światowych dróg żelaznych. Co prawda, 380 to zasadniczo model towarowy, jednak w naszym wypadku wykorzystamy go w składzie Orient Ekspresu – doskonale nadaje się do ciągnięcia tego słynnego pociągu po stromych alpejskich trasach.

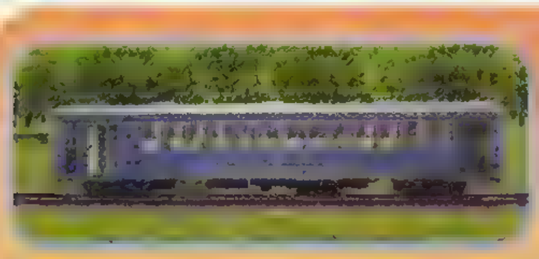
GE-9-44CW (DASH 9)
typ: diesel
masa: 190 ton
moc: 4400 KM
siła ciągu (maks./stała): 64/48 ton
szybkość maks.: 119 km/h

Koń roboczy transportu kolejowego USA. Diesel dostarcza (podobnie jak w GP38–2) energii napędzającej silniki elektryczne kół. Nie rozwija oszałamiających szybkości, jednak doskonale sprawuje się na towarowych liniach Marias Pass w Montanie.

GP38-2
typ: diesel
masa: 113 ton
moc: 2000 KM
siła ciągu (stała): 23,5 tony
szybkość maks.: 115 km/h

Ta licząca już ponad ćwierć wieku, ale nadal nieźle spisująca się konstrukcja, to rozwinięcie opracowanych w latach 60. tzw. diesli II generacji. Maszyna wręcz stworzona do pokonywania wielkich, niezelektryfikowanych przestrzeni USA.

microsoft train Simulator



KIHA 31
typ: diesel
masa: 246 KM
moc: 30 ton
szybkość maks.: 95 km/h

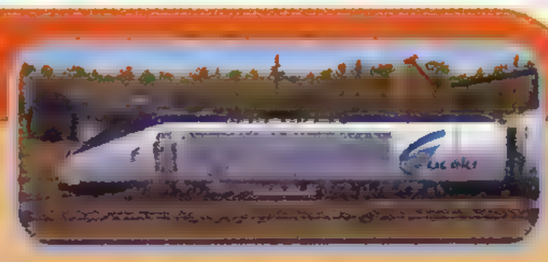
W odróżnieniu od innych modeli napędzanych silnikiem wysokoprężnym wyposażono ją w przeniesienie napędu, przypominające rozwiązania z samochodów osobowych. Możliwe jest np. hamowanie silnikiem – przydatne zwłaszcza na malowniczej linii widokowej Hisatsu.

ODAKYU 2000 SERIES
typ: elektryczna
moc: 3750 KM
szybkość maks.: 100 km/h

Typowa japońska kolejka dojazdowa, obsługiwana przez firmę Odakyu, która operuje w okolicach Tokio. Nie zapewnia może jakichś specjalnych luksusów (pasażerów upycha się w jej ciasnym wnętrzu, aż do momentu gdy nastąpi całkowite zamknięcie drzwi), jednak jest całkiem nieźle zaprojektowana.

ODAKYU 7000 LSE SERIES
typ: elektryczna
moc: 3000 KM
szybkość maks.: 110 km/h

Jak na warunki japońskie Odakyu 700 LSE (Luksury Super Express) oferuje niezwykle wysoki standard wyposażenia wnętrza – każdy pasażer ma własne siedzenie! Maszyna ta stworzona została specjalnie na potrzeby zgranicznych gości zwiedzających turystyczny rejon Hakone z górą Fuji.



AMTRAK ACELA EXPRESS
typ: elektryczna
masa: 90 ton
moc: 6200 KM
siła ciągu (maks.): 22 tony
szybkość maks.: 265 km/h

Najszybsza w grze, produkowana przez koncern ALSTOM. Trasę łączącą Waszyngton z Nowym Jorkiem i Bostonem pokonuje w 5,5 h. Wagony wychylają się na zakrętach, dzięki czemu całość jest stabilna nawet przy dużych szybkościach.

Odjazd

Udostępniono 6 lokalizacji – po 2 w USA, Europie i Japonii. W sumie daje to niemal 1000 km torów. Wszystkie niezwykle szczegółowo zrealizowane (ponad 100 MB każda!), z wiernym rozmieszczeniem otaczających daną linię kolejową domów, siecią dróg, mostami i tunelami czy też roślinnością.

Grać można na dwa sposoby. Po pierwsze, każda trasa oferuje tryb swobodny – ustalamy miejsce startu oraz kierunek ruchu i... pełna dowolność. Tory są nasze, nie ograniczają nas żadne rozkłady itp. Drugi tryb to konkretne zadania – w przypadku linii pasażerskich należy pokonać dany odcinek zgodnie z rozkładem jazdy, kierując składem towarowym, trzeba zadbać o dostarczenie odpowiedniego ładunku na stosowną bocznicę. Dla graczy bardziej zaawansowanych są utrudnienia, np.: brak możliwości tankowania, uszkodzenie torów po trzęsieniu ziemi, opóźnienie na starcie czy też wyjątkowo trudne warunki atmosferyczne. Wszystko „z życia wzięte", odpowiadające realiom konkretnych tras i pociągów.

. Nieźle rozwiązano system nawigacji i wyświetlania najistotniejszych informacji. Podstawowe dwa panele to dane o torze (położenie zwrotnic, sygnalizacja, ograniczenia szybkości) oraz rozkład jazdy (co do sekundy!). Jest także podgląd funkcji dostępnych przełączników, przypominające samolotowy HUD oznaczenia nazw bocznic oraz numery wagonów czy też podgląd składu (niezbędny przy dołączaniu/odczepianiu wagonów). Jest też pomoc, przypominająca tę windowsową. W ostateczności można uaktywnić wersję uproszczoną, w której pociągiem steruje się przy pomocy dwu przycisków – szybciej/wolniej. Wzorowy system ułatwień.

„...już nigdy nie będziesz patrzył w ten sam sposób na funkcjonowanie PKP"

AMTRAK ACELA HHP-8
typ: elektryczna
masa: 100 ton *moc*: 8000 KM
siła ciągu (maks.): 33 tony
szybkość maks.: 217 km/h

Najmocniejsza lokomotywa w MS TS, jako jedyna spośród modeli elektrycznych nie jest na stałe połączona z resztą składu. Typowy skład ciągniony przez HHP-8 to 8–10 wagonów, przy czym po dołączeniu drugiej jednostki napędowej ich liczba może wzrosnąć do 18.

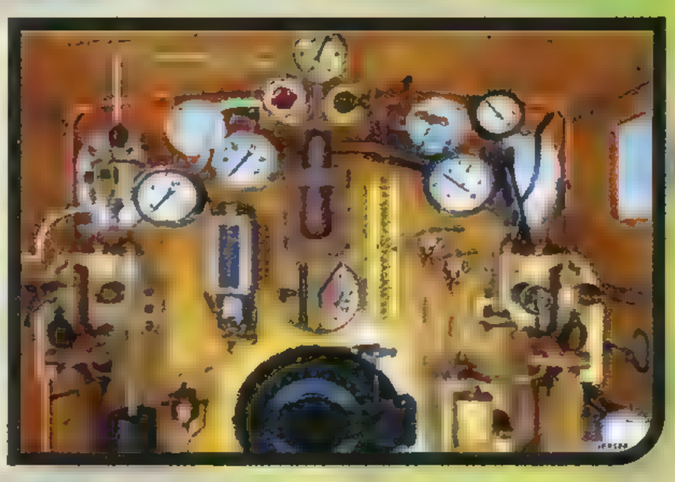
Nowy gatunek?

No nie, bez przesady! Żaden nowy, w końcu symulatorów mamy bez liku. Za to z całą pewnością rzecz nowatorska tematycznie. Kilkakrotnie próbowano już przenosić na ekrany komputerów trudy pracy maszynisty, jednak na tak wysokim poziomie realizacji jeszcze tego nie mieliśmy. Gwarantuję, że jeśli zagrasz w MS TRAIN SIMULATOR, już nigdy nie będziesz patrzył w ten sam sposób na funkcjonowanie PKP.

Dawno już nie miałem przyjemności kontaktu z grą, która tak by mnie wciągnęła i potrafiła często zaskakiwać. Równie istotne jest, iż MSTS to system otwarty – ciągle pojawiają się nowe lokomotywy oraz zadania, należy spodziewać się także kolejnych tras.

Pooh

Naturalna skóra, dym z cygar – tak właśnie wyglądał od środka legendarny Orient Express



Wbrew pozorom, sterowanie tymi wszystkimi wajchami jest lekkie, łatwe i przyjemne

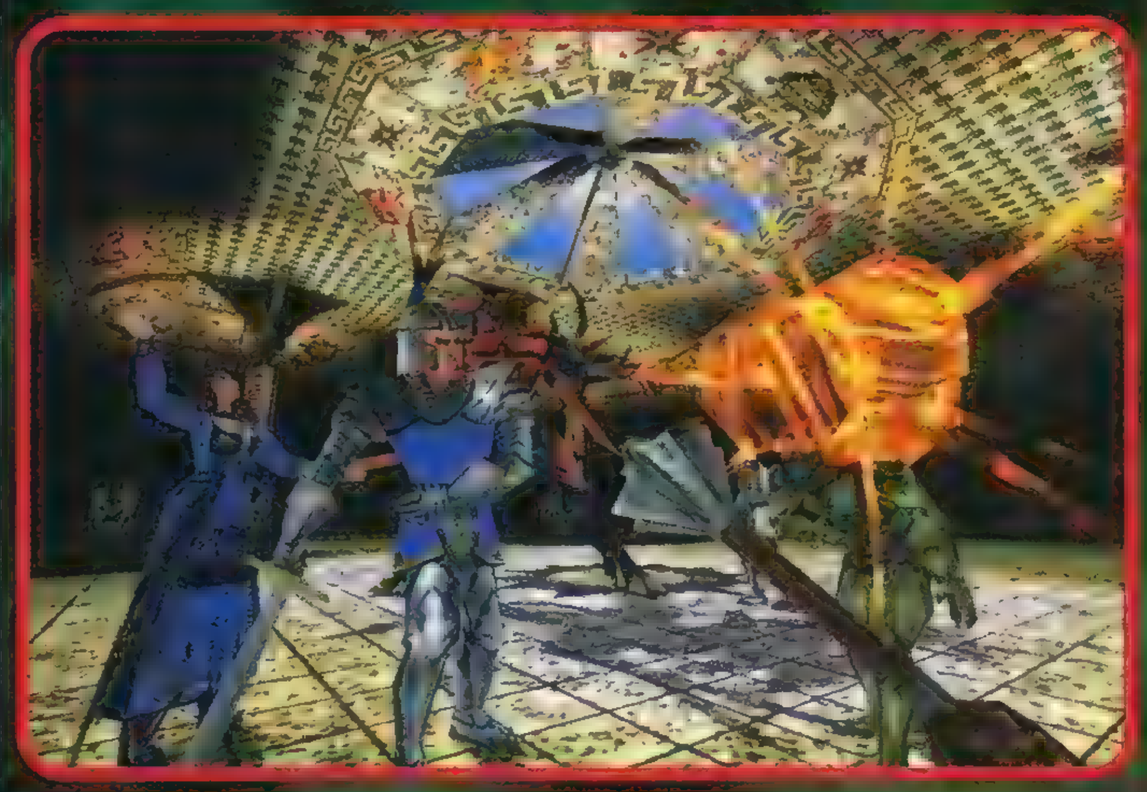
ocena 8/10

wydawca **Microsoft**
www.microsoft.com/games/trainsim
dystrybutor pl **Microsoft**
www. microsoft.com/poland
termin wydania pl **Jest**
pc win 95/98/Me **Pentium 350, 64 MB RAM**

Ze świata „Mocy i Magii" dotarło już do nas bardzo wiele legend. Po RPG-ach i strategiach tym razem firma 3DO zaoferowała sieciową grę akcji – FPS. Ale ten magiczny QUAKE 3 majta się wśród średniowiecznych budowli i ruin nieco zdezorientowany.

Miało być tak pięknie... Nowy, w pełni trójwymiarowy engine graficzny (oparty na znanym systemie LithTech 2.0), szczegółowo oddane tereny i wnętrza budynków, ponad pięćdziesiąt różnego rodzaju potworów, zaświecie Might & Magic. Słowa „unikalny" (czyli po polsku taki, którego trzeba unikać :) – przyp. red.), „wyjątkowy", „niesamowity" dominowały w oficjalnych zapowiedziach przed premierą LEGENDS OF MIGHT & MAGIC. Tym razem jednak zasłużonemu skądinąd producentowi chyba nie do końca wszystko wyszło. Co zostało z szumnych zapowiedzi?

Wobec braku wypełnionych siarką owiec w świecie M&M ze smokami trzeba sobie radzić inaczej...



Pojedynek Dawida z Goliatem

„...programistom nie zależało na stworzeniu oryginalnego systemu walki, ale po prostu w inne szaty przyoblekli mechanizmy z UT, Q3 czy CS"

niekoniecznie brzydcy

Warlord

Silny, zwarty, gotowy, uzbrojony w oburęczny miecz. Doskonale opancerzony, przez to powolny. Jego śmierć to przegrana drużyny.

Księżniczka

Samo już jej miano wskazuje, iż jest to kobieta, którą w trakcie gry koniecznie trzeba uwolnić; postać sterowana komputerowo.

Dobrzy...

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC to typowa sieciowa gra akcji. Choć tak właściwie to nie do końca typowa. Spośród niemałego ostatnio wysypu produktów tego rodzaju miał ją wyróżniać niepowtarzalny klimat średniowiecznego świata fantasy. Podczas gry bywa z tym jednak różnie, ale o tym potem. W ramach trybu multiplayer zmagają się ze sobą dwie drużyny (maks. 16 osób), z których jedna opowiada się po stronie obrzydliwego Zła, druga zaś broni... obrzydliwego Dobra. Zarówno ci pierwsi, jak i ci drudzy kierują się tym samym kodeksem etycznym (którego główna zasada brzmi: „Zabij wroga!!!") i mogą występować w jednej z trzech podstawowych postaci. Paladyn, druid i czarodziejka reprezentują jasną stronę mocy, a wojowniczka, heretyk i łucznik – ciemną. Dodatkowo w scenariuszach polegających na eskortowaniu warlorda jeden z uczestników gry może wcielić się w właśnie w tę rolę. Poza tym trybem rozgrywki są do wyboru jeszcze 3 inne. Możemy brać udział w walce o magiczny miecz, uwalnianiu i eskortowaniu księżniczki, a także w zmodyfikowanej wersji walki o flagę, polegającej na tym, że wygrywa drużyna, która pierwsza zabije smoka.

zli...

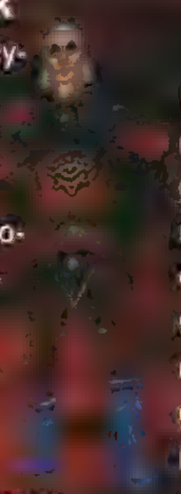
Do dyspozycji jest dość pokaźny arsenał – od klasyki średniowiecznej (sztylety, miecze, topory, łuki itp.), po klasykę fantasy, czyli broń magiczną. Gdy grałem w LEGENDS OF MIGHT & MAGIC, nasunęła mi się pewna refleksja. Otóż charakterystyka działania występującej tu broni dalekiego zasięgu (strzelającej) jako żywo przypomina to, z czym stykaliśmy się przy okazji gier osadzonych w zupełnie innych realiach. Łuk np. wyrzuca z siebie strzały z prędkością karabinu maszynowego! Przyznam, że jest to dość irytujące i na pewno nie sprzyja budowaniu stosownego klimatu. Z kolei walka wręcz (bez względu na to, czy odbywa się na miecze, czy na topory) jest niesamowicie nudna i polega po prostu na jak najszybszym wciskaniu przycisku „fire 1". Żadnych zasłon, kombinacji ciosów itp. Bezładna nawalanka. Odniosłem wrażenie, że programistom wcale nie zależało na stworzeniu oryginalnego systemu walki (o co można było i należało się pokusić), ale po prostu w inne szaty przyoblekli mechanizmy żywcem wzięte z

ciekle urozmaicających nam zabawę, sześć klas postaci o zróżnicowanych charakterystykach, nowe umiejętności i czary, pojawiające się w miarę zwiększania się poziomu bohaterów. Firma 3DO z wyjątkowym entuzjazmem i niesłabnącym zachwytem wypowiadała się na temat swego nowego produktu osadzonego w

źli

Wojowniczka

Zły i żeński odpowiednik dobrego paladyna, mocna kobieta, świetnie włada oburęcznym toporem, trochę gorzej magiczną różdżką.



Heretyk

O jego pozycji na polu bitwy stanowi doskonała równowaga w umiejętnościach posługiwania się bronią konwencjonalną i magiczną.

Łucznik

Już nazwa profesji mówi nam, czego osobnik ten najchętniej używa jako broni. Ale magiczne sztuczki też są mu nieobce.

Legends
of might & magic

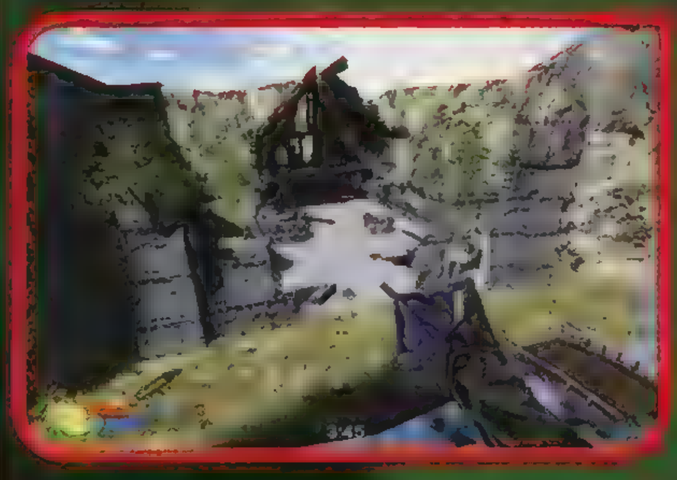
UNREAL TOURNAMENT, QUAKE'A 3 czy COUNTER STRIKE'A. W efekcie traci klimat gry i – co za tym idzie – jej miodność. W żadnym z elementów, które stanowiły o sile i zaletach wymienionych powyżej tytułów, LEGENDS OF MIGHT & MAGIC im nie dorównuje. Nie jest ani tak dynamiczna jak QUAKE ARENA czy UT, ani tym bardziej tak realistyczna jak COUNTER STRIKE. A do tego niezbyt ładna...

nym. Kanciaste i nieproporcjonalne postacie poruszają się z wdziękiem manekinów. Czasami odnosi się wrażenie, że nie mają kontaktu z podłożem. Na szczęście część map przynajmniej nieźle rozplanowano, co może pozwolić tej grze na chwilę zaistnieć. A dźwięk? Dźwięk, podobnie jak cała reszta w tym produkcie 3DO, nie skłania recenzenta do jakichś szczególnych pochwał, choć zrealizowano go przyzwoicie.

...i brzydcy

Jakość silnika LOM&M pozostawia wiele do życzenia. Wbrew zapowiedziom nie wydaje się być nowy. Nie jest także w pełni trójwymiarowy. Tekstury nie grzeszą nadmiarem szczegółów, całość wygląda monotonnie i szaro. Do tego na niektórych mapach są obszary bardzo zaciemnione, co wobec braku możliwości korekcji gamma czyni obraz nieczytelnym. Kanciaste i nieproporcjonalne postacie poruszają się z wdziękiem manekinów. Czasami odnosi się wrażenie, że nie mają kontaktu z podłożem. Na szczęście część map przynajmniej nieźle rozplanowano, co może pozwolić tej grze na chwilę zaistnieć. A dźwięk? Dźwięk, podobnie jak cała reszta w tym produkcie 3DO, nie skłania recenzenta do jakichś szczególnych pochwał, choć zrealizowano go przyzwoicie.

w świecie fantasy czeka niejeden fan. Tym razem jednak zbyt wiele elementów nie zostało po prostu dopracowanych. Dlatego nie sądzę, by ten produkt 3DO spotkał się ze szczególnie entuzjastycznym przyjęciem. Dodatkowo, krąg odbiorców na pewno zawęży fakt, że w LOM&M w zasadzie nie da się grać w pojedynkę. Teoretycznie, przygotowano tu tryb treningowy dla pojedynczego gracza. Zrobiono to jednak nieudolnie. Można



Reasumując, LEGENDS OF MIGHT & MAGIC z pewnością nie zapisze się złotymi zgłoskami w historii gier komputerowych. Jest do bólu przeciętna. Z pewnością na sieciową grę akcji umiejscowioną walczyć tylko z potworami (potwornie nieinteligentnymi), bez botów. Trudno oprzeć się wrażeniu, że całość powstawała w wielkim pośpiechu. Niestety, to chyba ogólna tendencja w firmie 3DO, która ostatnio stawia głównie na ilość. No cóż, jak tak dalej pójdzie wspaniali bohaterowie wraz ze swymi kreaturami sami opuszczą świat M&M, skąd po prostu zaczyna wiać nudą...

Kaczuch

might&magic

Fascynujący świat fantasy, w którym niepodzielnie panuje firma 3DO. Najważniejsze z gier osadzonych w tych realiach to RPG MIGHT & MAGIC (8 części – u nas patrz recenzje w numerach: 10, 11, 12, 34, 58, 68 i 79), strategia HEROES OF MIGHT & MAGIC (3 części + dodatki – patrz SS: 30, 43, 55, 67, 80), strategia HEROES CHRONICLES (6 części – SS 84, 87) oraz FPS LEGEND OF MIGHT & MAGIC.

ocena 5/10

wydawca 3DO
www.3do.com
dystrybutor pl iM Group
www.imgroup.com.pl
termin wydania pl Nieznany
pc win 95-Me Pentium II 300, 64 MB RAM

Heroes Chronicles
Final Chapter

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 to była gra bardzo udana. Jednak nadmierny sukces szkodzi. Oto od ponad dwóch lat sprzedaje się nam ten sam produkt, zmieniając tylko opakowanie.

Fabryka herosów

Póki ukazywały się oficjalne dodatki (ARMAGEDDON'S BLADE – patrz NSS'74 i SHADOW OF DEATH – NSS'80), z kolejnymi scenariuszami i mapami, wszystko było w porządku. Handlarze z 3DO postanowili jednak sprzedawać mission paki jako nowe gry! I powstała seria HEROES CHRONICLES. Fabułka o Tarnumie, który odkupuje dawne winy, miała stanowić powód do zmiany tytułu. Dotychczas powstało 4 części tej serii: WARLORDS OF THE WASTELANDS, CONQUEST OF THE UNDERWORLD (NSS'84) oraz MASTERS OF THE ELEMENTS i CLASH OF DRAGONS (SS'87).

Może nie wyglądają jak prawdziwi żołnierze, ale są równie skuteczni w działaniu...

gry z serii heroes chronicles

Warlords Of The Wastelands

Odkupując swe dawne grzechy, Tarnum prowadzi swoje wierne armie do walki z czarnoksiężnikami

Conquest Of The Underworld

Próbując uwolnić duszę ojca królowej Allison, Tarnum walczy z mocami Inferno i Nekropolis.

Masters Of The Elements

Przemierzając krainy żywiołów (Ziemi, Powietrza, Ognia i Wody), Tarnum musi posiąść magiczną moc.

Clash Of Dragons

Nasz bohater walczy tu z czterema połączonymi armiami groźnej Mutare – Królowej Smoków.

to 8 scenariuszy–map, realizujących tytułowy wątek fabularny i układających się w kampanię. Taki jest i FINAL CHAPTER. W przeciwieństwie do gry–matki nie mamy tu pojedynczych scenariuszy (poza tutorialem). Brak też opcji wieloosobowych. Za to jest możliwość krótkiej pogierki w dema innych jej odsłon HC. Sedno rozgrywki niezmienione. Dla niewtajemniczonych: HEROSI to typowa strategia turowa, osadzona w świecie fantasy: eksploracja terenu (bohaterami), rozbudowa i zdobywanie miast oraz walka z przeciwnikami. Każdy z naszych herosów prowadzi armie szkolonych w miastach wojowników, którzy rekrutują się spośród wielu ras i gatunków. Bohaterowie zdobywają doświadczenie i umiejętności, mające wpływ na wartość bojową ich oddziałów. Jednym z największych atutów gry jest oryginalny system bitew – oparty na kombinacji punktów ruchu, siły, odporności i magii. Dzięki niemu można nazwać HEROESÓW grą strategiczną.

„...nadmierny sukces szkodzi rozwojowi"

tarnum

Niegodny przestąpienia bram raju, nieśmiertelny bohater, który walczy ze złem, bo pragnie odkupić dawne grzechy. Być może bogowie staną mu się w końcu przychylni?

Oryginalny system rozgrywania bitew to jedna z większych zalet gier z rodziny HEROES

Miasta są zapleczem militarno–ekonomicznym, dlatego nie można zapominać o ich rozbudowie

Oprawa graficzna i dźwiękowa nowych części HC znowu będzie pisaniem o HOM&M3. Bo pod tym względem też nic nie zmieniło się nawet o milimetr. Przepraszam, jest jedna zmiana – inne tła w menu głównym! Poza tym takie same bajecznie kolorowe mapy, charakterystyczny interfejs, nawet dźwiękowy motyw przewodni jest ten sam.

Róbta, co chceta...

Gra się w to doskonale. Zwłaszcza jeśli jest się fanem HEROSÓW. Natomiast odpowiedź na pytanie, czy warto FINAL CHAPTER kupić, nie wydaje mi się taka jednoznaczna. Nie popieram działań marketingowych, które mają na celu wyciśnięcie ostatniego centa z czegoś, za co tak naprawdę już wielokrotnie zapłacono. Jedynym argumentem „za" jest, że gry serii CHRONICLES są całkowicie samodzielne – nie wymagają ani poprzednich części, ani również samego HOM&M3.

Kaczuch

ocena 6/10

wydawca **3DO** ●
www.3do.com ●
dystrybutor pl **IM Group** ●
www.imgroup.com.pl ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc w.n 95-Me **Pentium II 233, 64 MB RAM** ●

Nic nowego

Właściwie HC są nieco zubożoną wersją HOM&M3. Każda z jej części

Hooligans

„chęć wcielenia się w przestępcę i oszukania przedstawicieli prawa jest stara jak świat"

Scenariusz... Każda gra powinna go mieć. Wedle wydawcy gry pt. HOOLIGANS jej skrypt można streścić w następujący sposób: „Poza ciężką pracą i operacjami giełdowymi ludzi najbardziej pasjonuje rozrywka, jaką jest telewizyjny program z wielką wygraną. W >>Hooligans<< zawodnicy nie boją się śmierci i dla premii finansowej zrobią wszystko. A widzowie po prostu uwielbiają patrzeć, jak tamci robią z siebie głupków".

Przetłumaczmy to z polskiego na nasze. Na starcie wybierasz sobie do kierowania jedną z 12 postaci (nie wszystkie są od razu dostępne). Następnie Twym zadaniem jest przejście odpowiedniej liczby plansz. Tam spotkasz pozostałych zawodników. Zadając im ciosy (ręcznie lub z broni palnej), sprawiasz, iż gubią pieniądze. Zbierasz porozrzucane monety i nadal gnębisz przeciwnika. Aż do jego śmierci. Proste, prawda?

Dziecinna prostota gra

Aż zbyt proste. Doszukiwanie się tu jakichkolwiek głębszych treści to oczywista strata czasu. Nikt ich zresztą nie wymaga. Gra tego typu powinna być szybka i efektowna, wciągająca i sprawiająca frajdę. A jeśli przy okazji poleje się trochę krwi, to nie szkodzi. Tyle jeśli idzie o teorię. Niestety, poza rozlaną krwią HOOLIGANS nie spełnia żadnego z powyższych warunków.

Podstawową wadą jest sposób kierowania postacią. Wszystko obsługujemy przy pomocy myszy, nawet uzbrojenie można zmienić klikając jedynie odpowiednią ikonę (wtedy traci się naturalnie na kilka sekund kontrolę nad bohaterem). Nie mam nic przeciwko takiemu interfejsowi, jednakże pod warunkiem, że działa poprawnie. Ten, jak można się domyślić, tak nie działał. Moja postać reagowała na polecenia niemrawo i nieprecyzyjnie. Nie muszę dodawać, że w grze, w której podstawą sukcesu jest szybkość i dokładność, to dość poważna wada.

Co jakiś czas ukazują się gry, które z brutalności czynią swój główny atut. Oczywiście, rozumiem, że chęć wcielenia się w przestępcę i oszukania przedstawicieli prawa jest stara jak świat. Także takie gry jak CARMAGEDDON czy GTA odniosły wielki sukces nie ze względu na wyrafinowaną grafikę czy też wytyczanie nowych kierunków w przemyśle rozrywkowym. OK, brutalność w grach może być, uzupełniona jednakże przez co najmniej przyzwoitą pracę grafików i koderów. Niestety, ta w HOOLIGANS leży na całej linii.

Najzabawniejszą rzecz, a mianowicie próbę sklasyfikowania tej gry, zostawiam sobie na koniec. Spotkałem się oto z materiałami prasowymi, w których określana była ona jako... RTS! To jednak nic w porównaniu ze sklepem internetowym dystrybutora, gdzie figuruje jako... gra przygodowa! Przyznam, że w obliczu tak wielkiej ignorancji (zresztą, czy można to jeszcze nazywać ignorancją) jestem zupełnie bezsilny i pozostawię to bez komentarza.

Aha, jeszcze jedno – gra bije wszelkie rekordy pod względem szybkości uruchamiania. W moim wypadku start zajmował około 5 minut (!) – chyba dłużej niż dotychczasowy lider BLACK & WHITE. Tam jednak warto było poczekać – tutaj nie.

Pooh

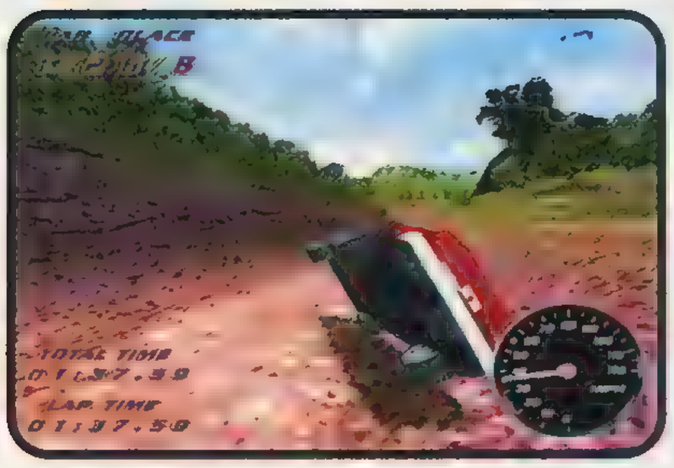
inne gry ace platinous family

Z tego, co udało mi się wyszperać w Internecie, poza HOOLIGANS firma APF stworzyła jeszcze grę BROKEN LAND, należącą do gatunku RPG. Wedle autorów ma ona stanowić skrzyżowanie DIABLO z NOXEM. Jak jest w rzeczywistości, nie wiem, pozwolę sobie natomiast zacytować jednego z recenzentów: „Przez cały czas nie wiesz właściwie, o co chodzi, snujesz się po krainie i starasz wykombinować, co masz w tej grze zrobić".

ocena **4/10**

wydawca **Ace Platinous Family**
www.apfamily.com
dystrybutor pl **CODA**
www. supergra.pl
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium 350, 64 MB RAM**

Jeździsz 50 km na godzinę i boisz się przyśpieszyć? A może masz żyłkę rajdowca, a nie dysponujesz samochodem? Nie martw się! Jest gierka, która choć na chwilę złagodzi Twój



ból. I to bez tankowania. Jak pewnie wszyscy się już domyślili, chodzi tu o kolejną „ścigankę". Jeśli jednak chcielibyśmy przyrównać SUPER CHICKS'76, powiedzmy, do COLINA McRAE 2.0 (SS 87), to jedynym podobieństwem byłoby to, iż w obu wypadkach chodzi o samochody. O ile w drugiej z wymienionych gier mamy do czynienia z symulacją z „krwi i kości" i w miarę rzeczywistym odwzorowaniem zachowania się pojazdu na drodze, o tyle w SC'76 nie przywiązywano do tego zbyt dużej wagi.

Bez ABS-u

Prowadzony przez nas samochód odbija się od wszystkiego niczym metalowa kulka we fliperach. Hamowanie? A co to takiego? Przecież nasz samochód jest niezniszczalny, a zwalnianie to tylko strata czasu! Co innego wchodzenie w zakręty bokiem, przy użyciu „ręcznego" á la T. Makkinen. To jest nawet warunek konieczny, jeśli chce się wygrać. O wiele lepszą praktyką jest jednak odpuszczanie co jakiś czas przycisku odpowiadającego za przyspieszenie. Ogólnie mówiąc, system jazdy przypomina ten znany z automatów, czyli „Gaz do dechy! Hulaj dusza, piekła nie ma! ABS-u też!".

„Hamowanie? A co to takiego? Przecież nasz samochód jest niezniszczalny, a zwalnianie to tylko strata czasu!"

W SUPER CHICKS'76 uwzględniono dwie największe namiętności męskiej części populacji – kobiety i samochody. Szkoda tylko, że nie dołączono jeszcze jakiejś buteleczki piwa (bezalkoholowego, oczywiście:) Gra oferuje dwa tryby. Pierwszy to klasyczny wyścig – złożony z czterech tras i ich wariacji (to samo, tyle że w kierunku przeciwnym). Drugi daje możliwość ścigania się z jedną przeciwniczką, czemu sprzeciwiać się będą całe chmary policyjnych wehikułów. Jeździć będziemy po bezdrożach amazońskich dżungli, terytorium Izraela, przez Sherwood i po San Francisco nocą.

Kobiety i samochody

Damski wątek jest tu dość mocno wyeksponowany. Kierowcą naszego bolida jest nie kto inny, jak właśnie jedna z tytułowych chicksów. Eureka! Nareszcie ktoś wpadł na ten pomysł! W końcu, ileż można się gapić na wredne i poznaczone bliznami facjaty takich gostków, jakimi sterowaliśmy w większości gier wyścigowych? A tak jest przynajmniej, hmm... no, powiedzmy – „estetycznie". Choć z drugiej strony, trochę

Open Kart

Zawody Formuły 1 to dla profesjonalnych kierowców Ziemia Obiecana. Chyba każdy z nich marzy, by tam się dostać. Wielki prestiż i ogromne pieniądze – to dwie nagrody za bezprzykładny trud i poświęcenie. Na salony nie wchodzi się jednak z ulicy. Takim przedsionkiem są zawody serii Kart.

Przedsionki formuły 1

Wcielając się w kierowcę karta, należy zdawać sobie sprawę, że nie jest to zabawa w wesołym miasteczku, tylko w pełni profesjonalne wyścigi. Jedynie wygląd pojazdów odróżnia te zawody od zmagań kierowców na innych torach. Reszta pozostaje taka sama – trzeba znaleźć się na pierwszym miejscu.

W OPEN KART mamy możliwość ścigania się w trzech trybach: arcade (pojedyncze wyścigi – z kompem lub na czas), multiplayer (pojedyncze wyścigi – do 8 osób w LAN-ie), carere (seria połączonych wyścigów). Pierwszy z nich to rozgrzewka, dobra na 30 minut. Drugi – choć bardzo zabawny – wymaga współpracy ze strony kolegów, a gra nabiera rumieńców, dopiero gdy ścigają się co najmniej 4 osoby. Stąd zdecydowanie najlepszy jest ostatni tryb.

Dobrze wejść w zakręt – łatwo się mówi, ale zazwyczaj ciężko wywalczyć sobie odpowiednie miejsce na łuku

Droga daleka

Decydując się na karierę profesjonalnego kierowcy, od razu zarezerwujcie sobie kilka wieczorów, bo droga na szczyty nie jest tu krótka. Choć może niektórzy uznają, że 20 tras w 10 państwach to za mało, by myśleć o długiej zabawie, zapewniam jednak, że takie myślenie to błąd. Budowa OPEN KART jest na tyle przemyślana, że gra na dobre

Wzięty w kleszcze, raczej od razu możesz porzucić nadzieje na dogonienie prowadzących

Super Chicks'76

trudno mi się utożsamić z długonogą blondynką :) Takie rozwiązanie rodzi pewien dylemat. Czym się bowiem kierować przy wyborze: wyglądem i osiągami samochodu czy też numerem biustonosza panienki? Decyzja na jedną z ośmiu niewiast, choć nie ma wpływu na dalszą zabawę, dla wielu będzie zadaniem bardzo przyjemnym. Za to przy selekcji auta trzeba kierować się nie wyglądem, ale przede wszystkim przyspieszeniem.

Szybkie ,a nie piękne

Jeżeli ktoś liczył, że zobaczy 32–bitową paletę kolorów, masę efektów świetlnych i mnogość wizualnych wodotrysków, to może się poczuć rozczarowany. Od tej strony SUPER CHICKS'76 nie zwala z nóg. Grafika surowa, by nie rzec – toporna. Tekstury w bardzo niskiej rozdzielczości. Gra jest zoptymalizowana raczej pod kątem szybkości działania niż jakości. Niemniej dość dynamiczna. Przypomina trochę tytuły, które powstawały we wczesnej erze akceleratorów 3D, z tym wyjątkiem, że engine graficzny pozwala wyświetlić 1280x1024 pikseli. Pod względem dźwięku gra prezentuje się dużo gorzej. Odgłosy są jeszcze w miarę, jednak brak muzyki to w dzisiejszych czasach grzech niewybaczalny.

Mała liczba tras, prostota grafiki, zbyt długie okrążenia – to największe minusy tej produkcji. Jeżeli ktoś preferuje dynamiczne, niezbyt poważne, mało realne wyścigi lub po prostu chce się troszkę rozluźnić, to sięgnięcie po SUPER CHICKS'76 nie będzie pomysłem tak bardzo chybionym. Ostrzegam jednak, że bardziej wprawnym rajdowcom gra dosyć szybko może się znudzić.

Yaromir

ocena 4/10

wydawca **Small Rockets**
www.smallrockets.com
dystrybutor pl **Nieznany**
Nieznana
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium II 233, 32 MB RAM**

przykuwa do monitora. Co najważniejsze – dzieje się tak bez sztucznego wydłużania czasu.

Zaczynamy się od najniższej klasy, tj. wyścigów kartami o pojemności 100 cm^3. Nie są to demony prędkości, ale po torze poruszają się sprawnie. I to na początek w zupełności wystarczy. Gdy już opanujemy jazdę tymi małymi pojazdami, będzie trzeba to jeszcze udowodnić w ramach występów na kolejnych torach. Tam jazda musi być na tyle skuteczna, aby z pierwszego miejsca zakwalifikować się do wyższej klasy rozgrywek, kolejno: 125 cm^3 i 250 cm^3. Nie muszę chyba dodawać, że wprost proporcjonalnie do postępów w grze rośnie też poziom trudności.

Pieniędze

Wyścigi traktowane w kategoriach biznesu pociągają za sobą nakłady finansowe. I choć seria Kart nie wymaga specjalnie dużych pieniędzy, to nie zmienia to faktu, że i tak są one potrzebne. Zabawę rozpoczynamy z 1000 USD w kieszeni, ale i perspektywami na grubszy szmal. Każdy wyścig to kolejna szansa na forsę od organizatorów – jest ona przyznawana za zajęcie punktowanego miejsca. Dobre wyniki to także okazja do pozyskania zamożnego sponsora. Jednak każdy z nich zerwie kontrakt, o ile nie będzie zadowolony z wyników uzyskiwanych przez finansowanego zawodnika. Grosz bardzo się przyda na „startowe" do kolejnych wyścigów, a także naprawę zużytych części i zakup nowych.

„Wcielając się w kierowcę karta, należy zdawać sobie sprawę, że nie jest to zabawa w wesołym miasteczku, tylko w pełni profesjonalne wyścigi"

Lansowany przez komputer styl jazdy sprawia, że często brakuje miejsca nawet na szerokich trasach

Garaż

Jednym z ważniejszych elementów OPEN KART jest opcja garażowa. To właśnie tam zapadają decyzje o przygotowaniu samochodu pod kątem konkretnego wyścigu. W odpowiedni sposób ingerując w technikalia (rodzaj opon i ciśnienie w nich, zestrojenie zawieszenia, ustawienie silnika), możemy w znacznym stopniu ułatwić sobie drogę do zwycięstwa.

Podstawową trudnością jest jednak brak rzeczowych opisów skutków wprowadzanych zmian.

Zabawa w OPEN KART jest przedniej marki. Bardzo ciekawie odwzorowany model jazdy w połączeniu z dużym dynamizmem rozgrywki to klucz do dużej popularności tego produktu. Oprawa graficzna, niepozostająca w tyle za całą resztą, przeważa decyzję o przyznaniu tej grze wysokiej noty.

TEG

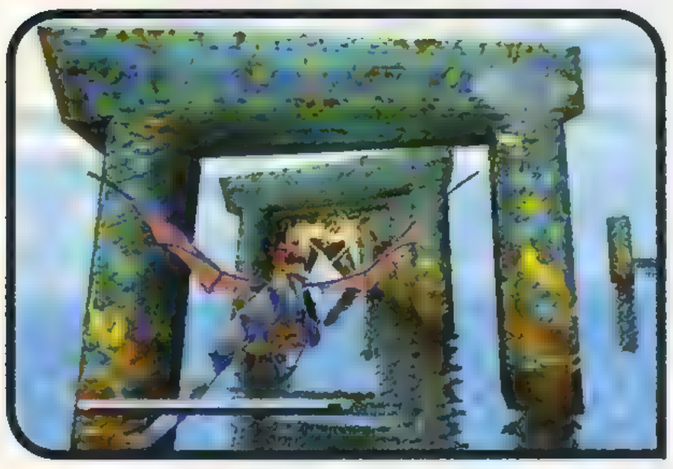
ocena 7/10

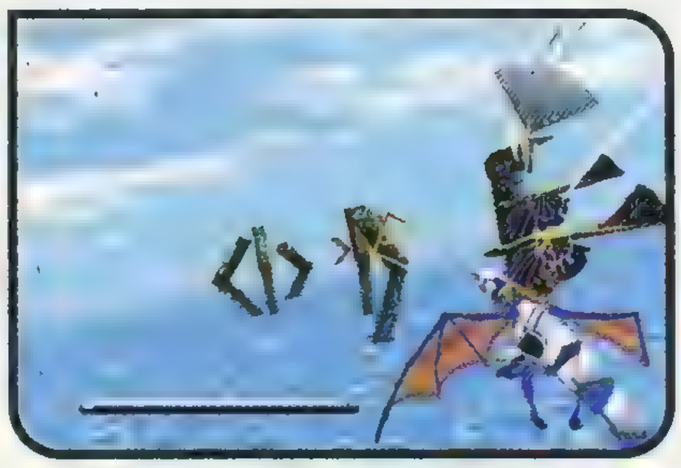
wydawca **Microids**
www.microids.com
dystrybutor pl **Nieznany**
Nieznana
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium 350, 64 MB RAM**

Panzer Dragoon

Pod tym dość groźnie brzmiącym tytułem ukrywa się jedna z najlepszych strzelaninek, jakie pojawiły się na śp. Saturna. Co w niej takiego niesamowitego? Co sprawia, że jest tak dobrą grą? Odpowiedz jest prosta – ogromna ilość miodu! To prawdziwa gratka dla fanów ostrego strzelania!

„Zły i potężny czarny smok ma moc wystarczającą, by zniszczyć cały świat. I zrobi to, jeśli mu w tym nie przeszkodzisz”





Historyjka prosta jak drut. Zły i potężny czarny smok ma moc wystarczającą, by zniszczyć cały świat. I zrobi to, jeśli mu w tym nie przeszkodzisz. Wsiadasz więc na swojego smoka i lecisz ocalić świat. Oczywiście, w tym szczytnym celu będą się starali Ci przeszkodzić słudzy zła.

Lecisz smokiem i prujesz do pojawiających się wrogów. Możesz się ich pozbywać na dwa sposoby: osobiście – waląc do nich serię z trzymanej w ręku broni, albo zlecając eksterminację swemu smokowi – namierz mu tylko cele, a on już zajmie się resztą.

Sterowanie jest niezwykle proste. Kursorami kieruje się zarówno smokiem, jak i celowniczkiem. Dowolnie wybrany klawisz odpowiada za strzał. Gdy ten sam klawisz przytrzymamy chwilkę, to kursor zmieni wygląd i będzie namierzać cele dla smoka. Do tego jeszcze dwa klawisze odpowiedzialne za swobodny obrót kamery – przydatne, gdyż przeciwnicy lubią zachodzić z różnych stron.

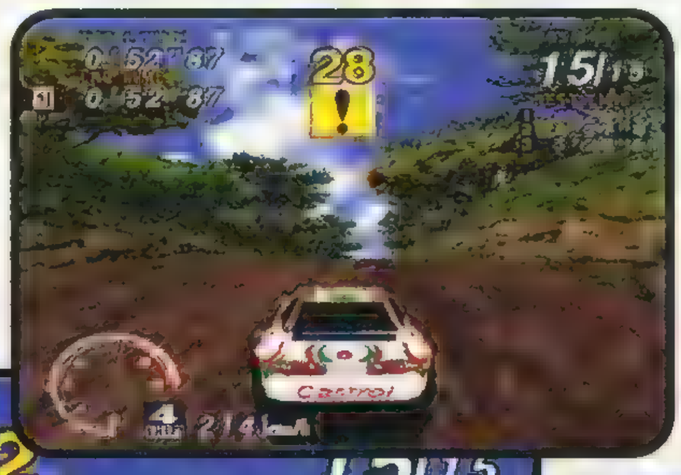
Graficznie PANZER DRAGOON nie zachwyca, ale w tym wypadku to akurat nie jest najważniejsze. Liczy się akcja – a ta trwa tu non stop. Tak, tu po prostu nie ma spokojnych momentów! Ciągle coś się dzieje! I za to właśnie kocham ten tytuł.

Konsolite

ocena **6/10**

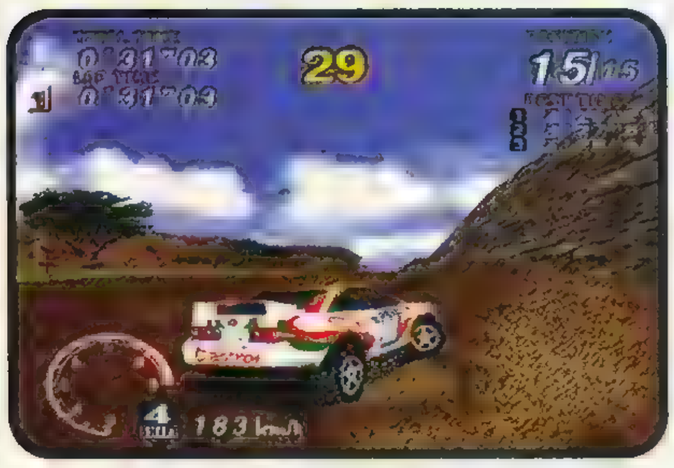
wydawca **Sega** ●
www.sega.com ●
dystrybutor pl **Techland** ●
www.techland.com ●
termin wydania pl **Jest** ●
pc win 95-Me **Pentium 166, 32 MB RAM** ●

Sega Rally



Kolejny stary hit Segi. Swego czasu były to najlepsze wyścigi na Saturna. O tej grze wszyscy mówili w samych superlatywach. Ale to było kilka lat temu. Teraz tylko

„Można się tu nieźle pościgać. Niestety, obecnie to zabawia jedynie na dwa, góra trzy dni”



każdy z sentymentem wspomni tamte czasy. Podobnie jest i w moim wypadku. SEGA RALLY należała (i nadal należy!) do moich ulubionych tytułów. Grało mi się w nią świetnie kiedyś, gra się świetnie i dziś. Jednak teraz to głównie chyba tylko z sentymentu. Dla większości ludzi ten tytuł nie przedstawia już żadnej wartości. Graficznie nie ma co konkurować z najnowszymi pozycjami. Podobnie jeśli chodzi o wybór tras i samochodów. Jednak mimo to można się tu nieźle pościgać. Niestety, obecnie to zabawia jedynie na dwa, góra trzy dni. Potem mamy już wszystko zaliczone i jakoś nas do niej nie ciągnie. Nie zrozumcie mnie źle, SEGA RALLY to dobra gra, ale swoje lata już ma. Podobnie jak dobre wino, jednak nie każdy lubi tego typu trunki.

Konsolite

ocena **5/10**

wydawca **Sega** ●
www.sega.com ●
dystrybutor pl **Techland** ●
www.techland.com.pl ●
termin wydania pl **Jest** ●
pc win 95-Me **Pentium 166, 32 MB RAM** ●

sega

Worldwide Soccer

Sega nie robi zbyt dużo pozycji sportowych. Najwidoczniej wyznaje zasadę „mało a dobrze". Inna sprawa, że produkty z logiem tej firmy zawsze miały czysto zręcznościowy charakter. Nie inaczej jest w tym wypadku. SEGA WORLDWIDE SOCCER oferuje kilka trybów rozgrywki: Exhibition, World League, World Wide Cup i Cup Tournament. Do wyboru mamy niemal każdą drużynę narodową, choć ich składy są dalekie od tych rzeczywistych. Grafika jak najbardziej trójwymiarowa. Zawodnicy, boisko, kibice, bramka czy piła – wszystko zostało zbudowane z wielokątów. Wygląda to nienagannie, ale żadnych rewelacji nie oczekujcie. Na uwagę zasługuje natomiast animacja zawodników oraz gra świateł. Mecz może się toczyć o różnych porach dnia, a także przy różnej pogodzie. A na dodatek na czterech różnych boiskach. Rozgrywka jest czysto zręcznościowa. Sterowanie intuicyjne. Nasi zawodnicy umieją wykonać większość manewrów znanych z prawdziwych boisk, np. długie i krótkie podania, wślizgi, główki. Potrafią też faulować. Gdy w 1997 ukazał się SWS na Saturna, został okrzyknięty najlepszą grą sportową na tę konsolę. Co można powiedzieć po latach? W sumie, to samo, bo to przecież ta sama, dobra gra. Wystarczy tylko dać jej szansę.

„Zawodnicy, boisko, kibice, bramka czy piła – wszystko zostało zbudowane z wielokątów"

Konsolite

ocena 5/10

wydawca **Sega**
www.sega.com
dystrybutor pl **Techland**
www.techland.com
termin wydania pl **Jest**
pc win 95-Me **Pentium 166, 32 MB RAM**

The House of the Dead

Pozycja dla fanów gier na myszkę i pistolet, typowy celowniczek, ale zarazem dzieło mistrzów. Historyjka banalna. Szalony naukowiec ożywia trupy – tworzy zombie. Chce mieć ich całą armię i opanować świat. Tylko Ty możesz go powstrzymać. Idea gry jest mało skomplikowana. Wszystko odbywa się automatycznie. Trzeba jedynie celnie strzelać. Sterujemy myszką. Standardowo: lewy przycisk – strzał, prawy – przeładowanie. Wszystko wedle znanego schematu. Jedyną większą innowacją jest możliwość wyboru drogi. Otóż w kilku miejscach trzeba kogoś uratować. Jeśli się to uda, to pójdziemy droga A – łatwiejszą. Jeśli nie, to będziemy musieli udać się ścieżką B – trudniejszą. Dróg prowadzących do celu jest całkiem sporo i dobrze urozmaica to rozgrywkę. Niestety, wykonanie gry pozostawia wiele do życzenia. Obiekty są kiepawe, nawet bardzo kiepawe. Zombiaki kanciaste, zrobione ze skromnej liczby wielokątów. Wszystko jakieś takie szarobure. Nieco lepiej jest tylko z bossami. Miło się eliminuje kolejne zombiaki i inne paskudztwa, które czyhają w tytułowym Domu Umarłych, jednak zaprawiony w bojach gracz ukończy ten tytuł już pierwszego wieczoru. Ta gra jest po prostu za krótka! Zresztą, jak wszystkie tego typu pozycje. Ale pamiętajmy, że ten gatunek ma stałe grono fanów i to właśnie do tych odbiorców jest kierowany THE HOUSE OF THE DEAD.

„Miło się eliminuje kolejne zombiaki i inne paskudztwa, które czyhają w tytułowym Domu Umarłych"

Konsolite

ocena 5/10

wydawca **Sega**
www.sega.com
dystrybutor pl **Techland**
www.techland.com
termin wydania pl **Jest**
pc win 95-Me **Pentium 166, 32 MB RAM**

Road To India

Na pierwszy rzut oka ROAD TO INDIA sprawia wrażenie gry, która wpadła do maszyny czasu i zamiast ukazać się w roku 1996, została przerzucona pięć lat później. Nie znaczy to, że taki produkt musi być zaraz zły. Często trafiają się staroszkolne, zagubione w czasie perełki.

Bomba w Delhi

Akcja zaczyna się wybuchowo. Dosłownie. Oto na zatłoczonym targu w New Delhi eksploduje bomba. Mija rok i widzimy jak niejaki Fred Reynolds żegna się ze swoją narzeczoną, która wraca do Indii. Nasz bohater udaje się w ślad za nią. Spotykają się u stóp jednego z siedmiu cudów świata – doskonałego w swej symetrii i dostojności Tadż Mahal. Fred idzie po skąpanych słońcem posadzkach. W oddali widzi ukochaną. Aż tu nagle ktoś ją chwyta i zaciąga do bramy! Porwanie! Co gorsza, wkrótce okaże się, że uczynili to wyznawcy bogini Kali, którzy pragną złożyć biedną dziewczynę w ofierze. Nasz bohater zaczyna węszyć...

Żabim skokiem

ROAD TO INDIA to przygodówka wykorzystująca wciąż popularny engine, który można scharakteryzować jako „3D na stojąco". Mówiąc prościej – z pełną swobodą możesz się obracać jedynie wtedy, gdy stoisz w miejscu, pomiędzy lokacjami przemieszczasz się natomiast metodą żabich skoków. Żeby nie szukać daleko, w tej właśnie konwencji został zrobiony wspaniały MYST 3 (SS'92), zaś bodaj pierwszą produkcją wykorzystującą ten system był ZORK NEMESIS (SS'36), który ukazał się pięć lat temu. No właśnie, pięć lat temu...

Wizualnie ROAD TO INDIA wygląda na grę mocno zapóźnioną. MYST 3 ma sporo motywów ożywiających pozbawiony ludzi świat: woda faluje, po niebie tu i ówdzie latają ptaki, od czasu do czasu gdzieś huknie błyskawica... W RTI tego brakuje. Lokacje, choć bardzo starannie wyrenderowane, sprawiają wrażenie sterylnych. Brakuje im... hmmm... życia?

Sen w świątyni Kali

Nieco lepiej jest ze scenkami przerywnikowymi, a zwłaszcza animacją. Postacie może nie poruszają się tak naturalnie jak osioł ze „Shreka", ale robią wrażenie. Autorzy RTI najprawdopodobniej zastosowali tu jakiś system przetwarzania ruchu sfilmowanych uprzednio aktorów. Wygląda to lepiej niż niezmiennie od kilku lat drewniane postacie z przygodówek Cryo. Fred Reynolds buszuje więc po kolejnych lokacjach, dzieląc wydarzenia rzeczywiste ze snami. Tak jest, w RTI te dwa rodzaje sekwencji przeplatają się. Lokacje odwiedzane we śnie widzisz w nieco inny sposób – jako otoczone półprzezroczystą obwódką.

„RTI to przygodówka wykorzystująca wciąż popularny engine, który można scharakteryzować jako 3D na stojąco"

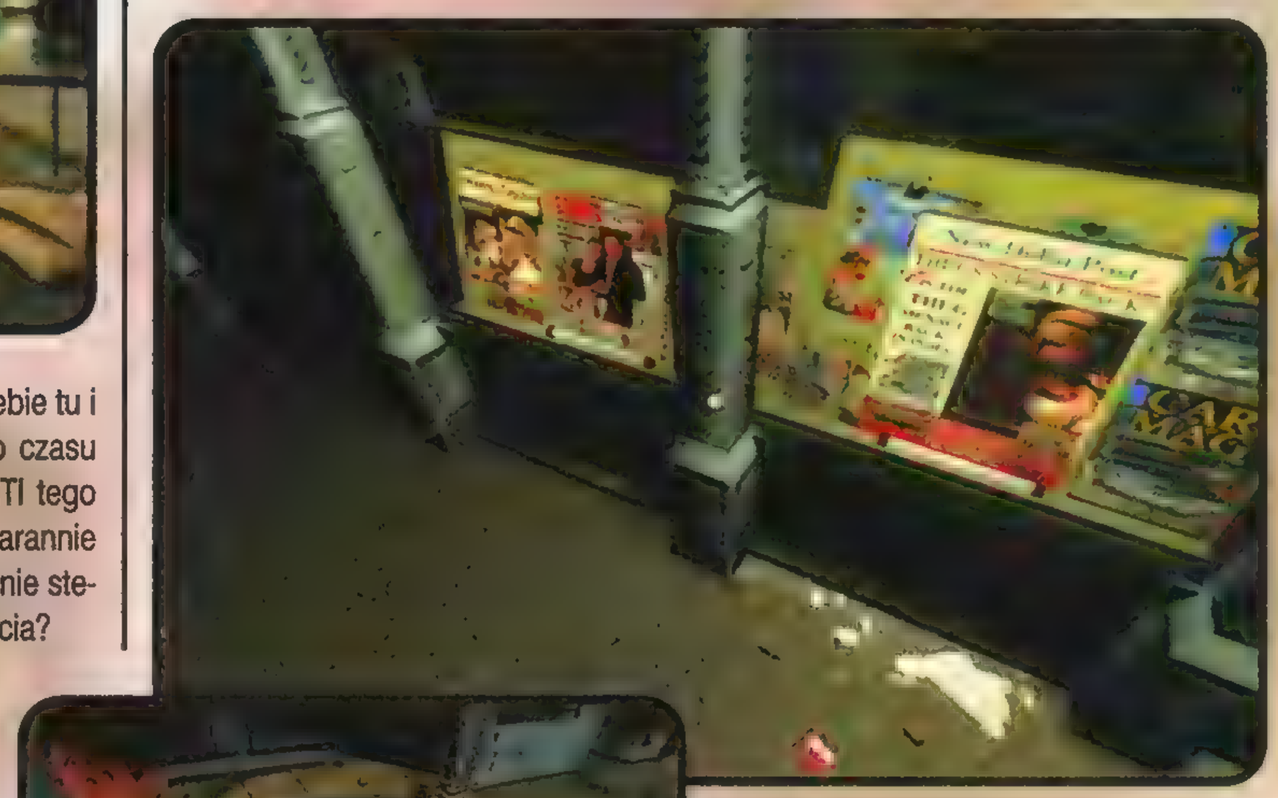
Sztuczna szczęka opadła mi jednak dopiero, gdy spotkałem pierwszą osobę, z którą można było porozmawiać. O ile część interfejsu dotyczącą operowania przedmiotami i używania ich można uznać za standardową, o tyle w tym wypadku to po prostu tragedia. Oto na skrawku ekranu masz do wyboru trzy możliwości dialogu – strzałką możesz zjechać niżej, żeby wybrać kolejne. „Old school" w jak najgorszym tego słowa znaczeniu! I co gorsza, rozmowy są wstrętnie sztampowe. O ile wielu grom można zarzucać, że dialogi odbiegają tam jakością i poziomem humoru od tych pisanych przez scenarzystów filmowych, o tyle tutaj mamy do czynienia z czymś przypominającym pogawędki angielskich dżentelmenów o pogodzie. Bohater większość rozmów rozpoczyna w stylu: „Dzień dobry, nazywam się Fred Reynolds i poszukuję narzeczonej. Czy może mi pan pomóc?".

Kojarz i zwyciężaj

Cała gra podzielona jest na osiem części–scen. Aż po finał w świątyni Kali rozwiązujesz dość proste zagadki, wykorzystujące zwykle pierwsze skojarzenie przedmiotów. Oczywiście, wszystko liniowo i nie ma mowy o kilku rozwiązaniach tego samego problemu. Ale to akurat cechuje większość przygodówek.

Francuska firma Microids powstała w roku 1985, ale dopiero dziesięć lat później rozpoczęła dystrybucję swoich produktów na większą skalę. Co ciekawe, ważną pozycję w jej kalendarzu wydawniczym pełnią gry strategiczne, takie jak CORSAIRS (SS'67) czy TIMES OF CONFLICT. Jej ludzie zrobili także przygodówkę pt. AMERZONE (NSS'72). Teraz firma przedstawia ROAD TO INDIA. Jak mówię, tragedii tutaj nie ma, ale mimo wszystko to gra mało zajmująca i ogólnie słaba. Po prostu odpompowano z niej magię MYSTA.

Micz



ocena 4/10

wydawca **Microids**
www.microids.com
dystrybutor pl **Nieznany**
Nieznana
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium II 350, 64 MB RAM**

star trek: deep space nine
Dominion Wars

Nad komputerowymi adaptacjami „Star Trek" wisi jakaś klątwa. Produkty na tej licencji zwykle są nieudane – nudne, monotonne, niewarte uwagi. W zeszłym roku wydawało się już, że zła passa się odwróciła (ELITE FORCE – NSS 84, STARFLEET COMMAND – SS 87), jednak teraz wszystko wraca do „normy". Jako że serial ten traktowany jest przez TVP po macoszemu i nie mogliśmy obejrzeć epizodów obejmujących okres, w którym toczy się ta gra – kilka słów wyjaśnienia. Stację kosmiczną DS9 zlokalizowano w pobliżu tunelu podprzestrzennego z Kwadrantu Alfa (nasz fragment galaktyki) do Kwadrantu Gamma. Po drugiej stronie napotkano wysoko rozwinięte cywilizacje – Dominium. Pojawiła się flota inwazyjna i Kwadrant Alfa zadrżał w posadach.

Solidny kawał Treka...

W STAR TREK: DEEP SPACE NINE: DOMINION WARS można grać po obu stronach konfliktu – jako dowódca Dominium, mając pod sobą jednostki JemHadar i Cardassian, lub kapitan połączonych flot Federacji i Klingonów. Za każdym razem do dyspozycji jest maks. 6 statków spośród jednostek 5 różnych klas. Wszystkie można wyposażyć w przydatne gadżety: urządzenia maskujące, wyrafinowaną broń, wzmocnioną tarczę, lepszy transporter itp. Następnie do danej maszyny przypisujemy kapitana (im bardziej doświadczony, tym jednostka sprawniej wykona rozkazy) i wyruszamy na akcję. Po rozgromieniu wroga (zniszczeniu obcej bazy, udanej eskorcie uciekinierów, przechwyceniu statku itp.) otrzymujemy punkty, za które można zamienić statki, sprzęt i dowódców. Wszystko to zupełnie prostoliniowo, do przejścia najwyżej raz – większe wymagania stawia tylko multiplayer.

Plusem gry jest oprawa graficzna i dźwiękowa. Modele statków są doskonałe (zwłaszcza na zbliżeniach), niczym żywcem przeniesione z serialu. Nieźle wykonano też efekty towarzyszące użyciu broni: wystrzały z fazerów, odpalenia torped fotonowych, rozbłyski osłon itp. Tak samo porządne są mgławice, roje meteorytów i inne kosmiczne zjawiska. No i dźwięk – każdy, kto oglądał ST, wie, że charakterystyczny dźwięk transportera czy piknięcia komputera w równie dużym stopniu tworzą atmosferę, co efekty wizualne.

Ale nic ponadto

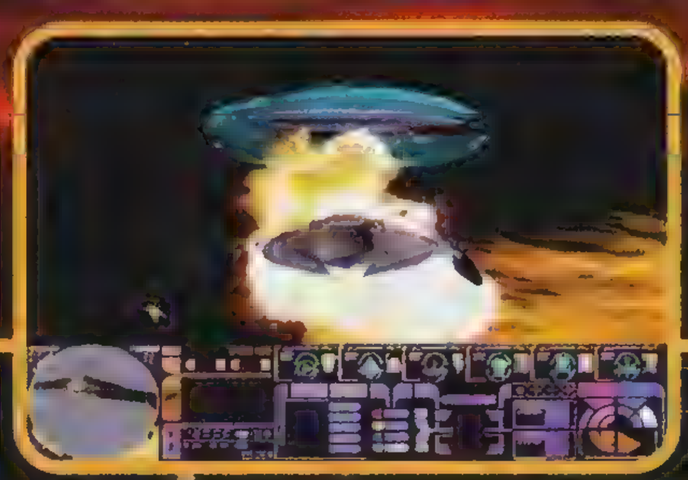
Wszystkie elementy sprecyzowane w licencji są więc OK. Do atrakcyjnej całości niezbędny jest jednak jeszcze jeden element – otoczka techniczna, strategiczna, SI – słowem, pomysł na grę. A pod tym względem DOMINION WARS kuleje, i to na każdym kroku. Marnie zaprojektowano interfejs. Wprowadzono np. skróty klawiaturowe do tak nieprzydatnych funkcji jak włączanie obrazu-w-obrazie, a nie pomyślano o przyciskach do wyboru stylu ataku. Okropnie brakuje mapy taktycznej, która by pokazywała położenie jednostek – co prawda jest mikroskopijna mapka w rogu ekranu, ale przy jej pomocy nie byłem w stanie wydać żadnych rozkazów. Jeśli statek napotka przeciwnika, słychać stosowny komunikat, jednak brakuje w nim kilku podstawowych informacji – kto kogo i gdzie zaatakował.

„Wszystkie elementy sprecyzowane w licencji są więc OK. Do atrakcyjnej całości niezbędny jest jednak jeszcze [...] pomysł na grę"

Idźmy dalej. Wszechświat jest tu tradycyjnie (tj. dla gier ST) płaski, wszystkie manewry wykonywane są w dwu płaszczyznach. Niech nikt mi nie ściemnia, że takie są ograniczenia techniczne – od premiery HOMEWORLD (NSS 72) wiadomo, że strategia kosmiczna może być zrealizowana w pełnym 3D. Poza tym mocno ograniczono zasób poleceń wydawanych załogom – dlaczego nie ma nawet śladu formacji?

Niech nikt nie myśli, że niskie oceny wystawiam ze złośliwości. Lubię „Star Trek". Jednak krew mnie zalewa, gdy widzę kolejną grę zrobioną według schematu „kup licencję, a jakoś to będzie". Zupełnie bez polotu, bez cienia innowacyjności – ba, nawet bez wykorzystania pomysłów konkurencji. W zeszłym roku Simon&Schuster wydał całkiem przyjemną strzelaninę THE FALLEN (NSS 85), tym większe więc dziś rozczarowanie.

Pooh



ocena **5/10**

wydawca **Simon & Schuster**
www.simonsays.com
dystrybutor pl **CODA**
www.coda.com.pl
termin wydania pl **Jest**
pc win 95-Me **Pentium 350, 64 MB RAM**

Je

Właściwie, jak wielka jest różnica między dobrem a złem? Być może tak mała, że nawet nie potrafimy jej dostrzec! Doktor Jekyll chciał sam sprawdzić, jak duża odległość dzieli jasną stronę naszego ego od ciemnej. Niech jego losy będą Wam przestrogą!

Po traumatycznych przygodach opisanych w powieści R.L. Stevensona doktor Jekyll postanowił już nigdy nie zmieniać swojej osobowości. Czasem jednak same chęci nie wystarczą. Oto pewnego razu jego córeczka, malutka i słodziutka Laurie, zostaje porwana przez okropnego Burnwella. Nie ma wyboru – jedynym ratunkiem jest wypić miksturę jeszcze raz i znowu uwolnić swoją ciemną stronę!

Podwójne życie

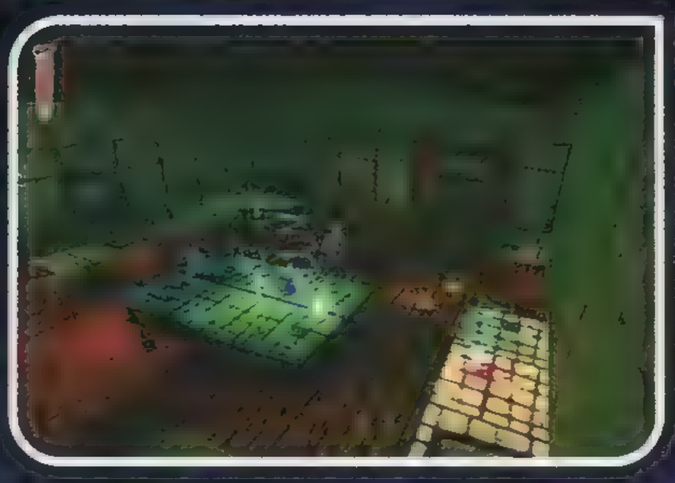
Doktor Jekyll jest dosyć wysokim i eleganckim kolesiem. To w niego głównie będziemy się tu wcielać. W jego złą postać, czyli pana Hyde'a, zmienimy się po wypiciu mikstury, która składa się z napoju leczniczego i wody. Na początku, po odnalezieniu przez nas tajnego laboratorium, transformacja zajdzie automatycznie. Później jednak do trzeba zdobyć wodę (bo napój leczniczy cały czas jest w kieszeni). Niestety, przemiana w drugą stronę pozostaje już poza naszą kontrolą i nie możemy do niej doprowadzić w dowolnie wybranym momencie.

Obie postacie naszego bohatera potrafią wspinać się po skrzyniach, ścianach itd. Ale znacznie różnią się charakterystykami. Jekyll to tylko człowiek – jest niezbyt silny, choć trzeba przyznać, że ze swojej laski przywalić potrafi porządnie. Hyde natomiast to bestia silna jak diabli, a wali rękoma jak popadnie – niszczy wszystko i wszystkich. Oczywiście, ten mister jest też szybszy, zwinniejszy i skacze o wiele wyżej niż doktorek, przez co często gra nim jest o wiele łatwiejsza. Ma tylko jeden poważny minus – nie może zbierać żadnych przedmiotów.

„jedynym ratunkiem jest wypić miksturę jeszcze raz i znowu uwolnić swoją ciemną stronę!"

Strasznie tu!

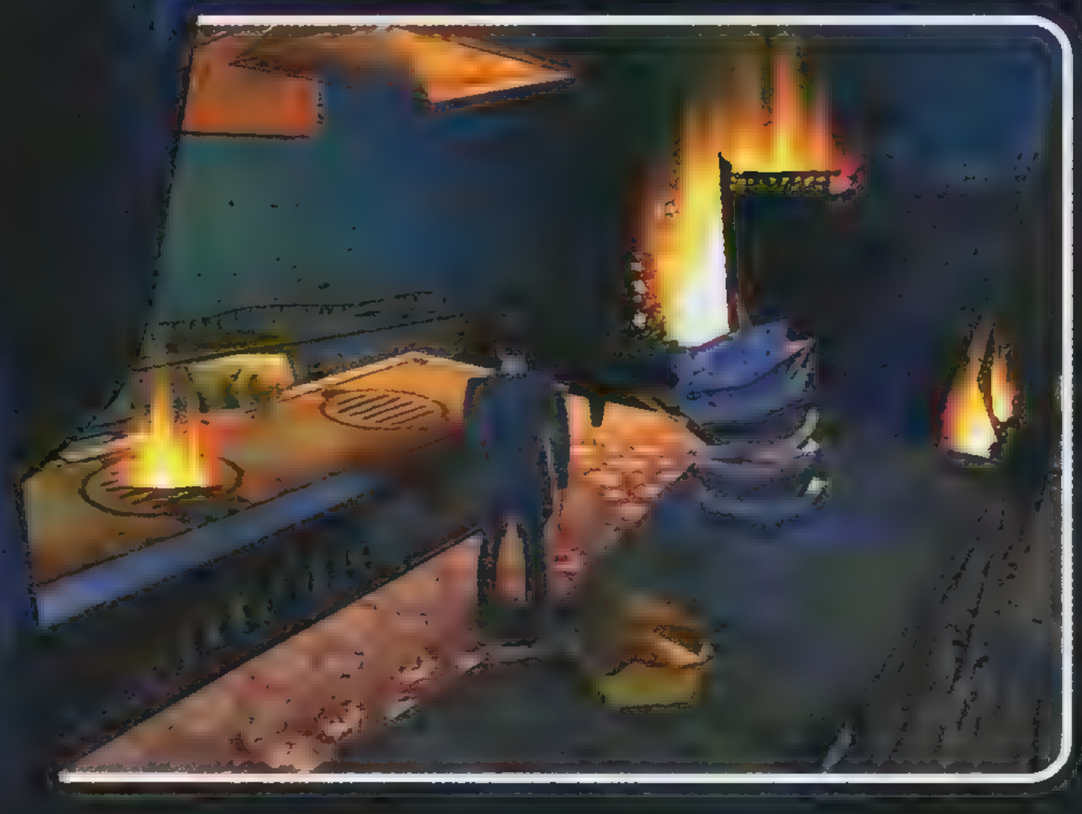
Grę zaczynamy w szpitalu, gdzie dowiadujemy się o porwaniu Laurie. Już na pierwszy rzut oka lokacja ta wygląda dziwnie i strasznie. Nie ma równych ścian czy jednakowych drzwi – wszystko krzywe i niesymetryczne. A bardzo podobnie będą wyglądały inne miejsca, które przyjdzie nam zwiedzić. Postacie, z którymi mamy rozmawiać, wyglądają co najmniej na obłąkane. Długie, wąskie twarze, wielkie oczy – brrr, aż ciarki przechodzą! Niestety, żadna ze spotkanych osób nie rusza ustami podczas rozmowy :(Wygląda to trochę dziwacznie, ale autorzy J&H byli zbyt leniwi, aby interesować się takim szczegółem. Jeszcze inna sprawa, to że czasem postacie rozmawiają, stojąc do siebie plecami. O co biega, to ja nie wiem, ale jest to błąd w sztuce tworzenia gier.



Przejdźmy do tych złych. Wprawdzie nie roi się tu od nich, jednak kiedy już się pojawią, to włosy stają dęba. Sam ich wstępny image powoduje, że aż podskakujemy. Większość złych postaci (szczególnie te w szpitalu) wygląda, jakby przeprowadzono na nich jakieś eksperymenty genetyczne: długie zęby, długie ręce i ten styl poruszania się – jakiś taki... chwiejny. Oczywiście, nie wszyscy źli prezentują się w ten sposób, jednak zwykle to z nich jakieś mutanty. Spotkamy oczywiście także przeciwników bardziej przypominających ludzi i korzystających z jak najbardziej ludzkich metod „sprzątania" okolicy, jednak uciekanie przed kulami nie jest w tej grze rzeczą najtrudniejszą. Natkniemy się również na roboty i takie tam inne dziwactwa.

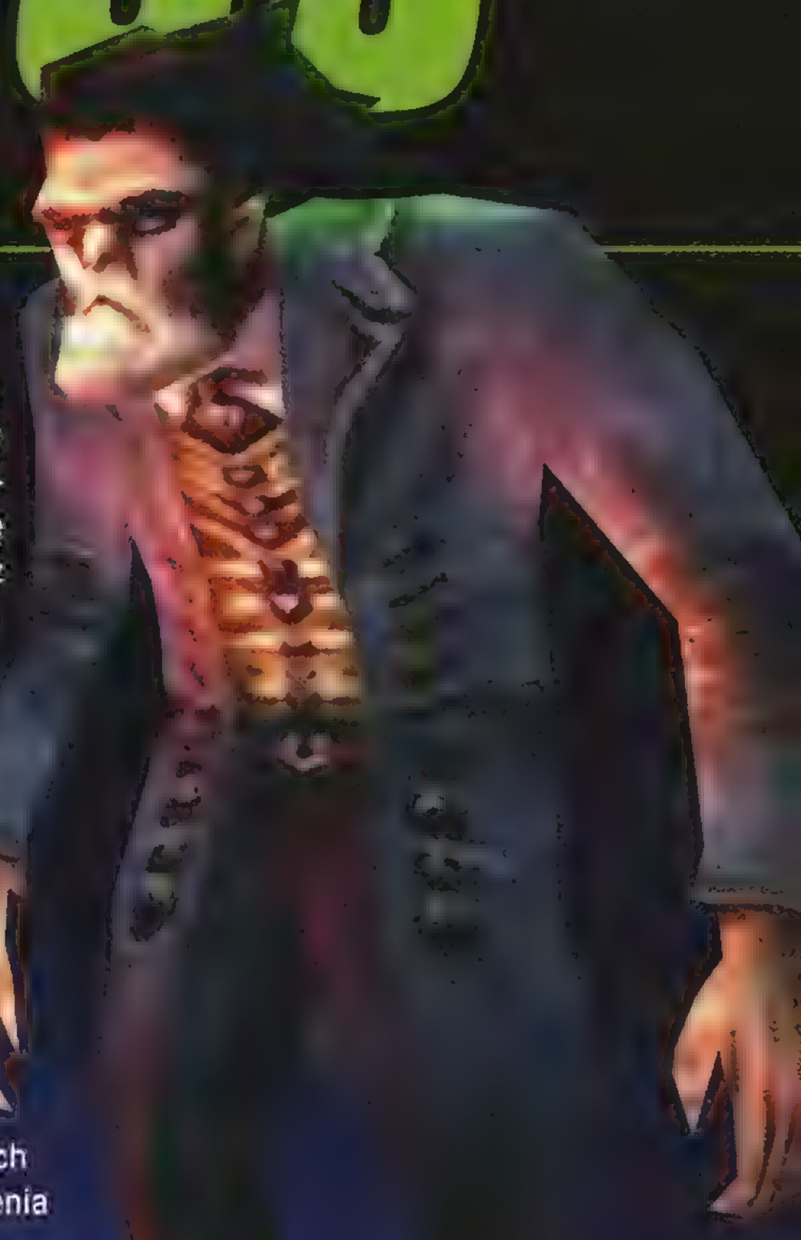
Nie jest to jeszcze te laboratorium, w którym nastąpi pierwsza przemiana

Podczas gry zbieramy różne przedmioty (korba, klucze itd.), które mogą się przydać. Znajdziemy też napoje regenerujące siły (nie trzeba ich od razu wypijać). Poza tym mamy możliwość podnoszenia skrzyń, beczek itp. – służą one do rzucania w przeciwników. Jeśli chodzi o beczkę pełną wody, to np. w szpitalu trzeba ją rzucić prosto w ogień, aby móc ugasić drzwi.

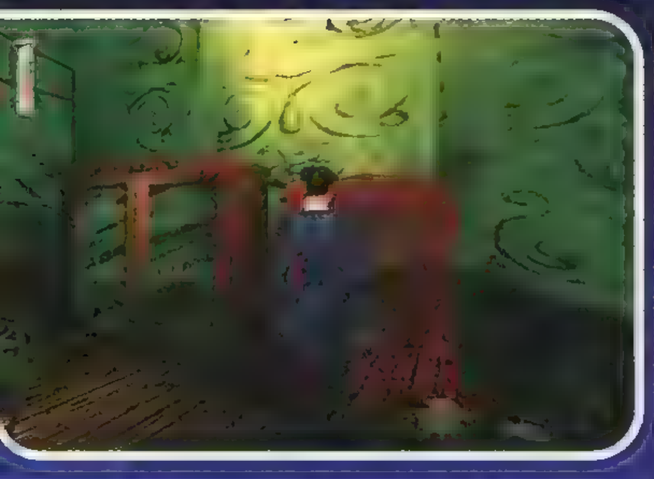


Kuchnia wygląda, jakby nie sprzątano jej od lat

Jekyll and Hyde



W J&H nie gra się łatwo. Poziom zagadek jest bardzo zróżnicowany. Raz nie będziemy praktycznie w ogóle zastanawiali się nad rozwiązaniem, a przy następnej już zacznie się wyrywanie włosów z głowy i wyrzucanie z



Dla ułatwienia – tutaj za szafą znajdziemy przejście do tajnego laboratorium

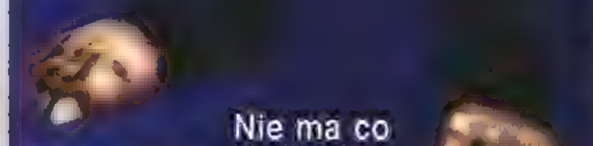
siebie słów, których w szkole podczas odpowiedzi używać nie wolno. Na pewno dużym ułatwieniem jest możliwość korzystania z dziennika Jekylla. Znajdziemy w nim zapiski dotyczące całej gry, jak i spostrzeżenia na temat właśnie wykonywanego przez nas zadania. Są szczególnie przydatne, kiedy już naprawdę nie wiemy, co robić i nawet najmniejsza podpowiedź jest na wagę złota.

Kręcimy

Na pewno dużym ułatwieniem jest zmiana widoku z trzeciej osoby na pierwszą. Niestety, kiedy patrzymy oczami naszego bohatera, nie możemy wykonywać żadnych czynności. Ciekawostką jest, że gdy wykorzystujemy widok z pierwszej osoby, doskonale słychać oddech postaci, w którą aktualnie się wcielamy (Jekyll oddycha jak człowiek, natomiast Hyde sapie jak wściekłe zwierzę). To taka mała rzecz, a jednak zwraca uwagę. Chyba najgorszą wadą jest zastosowany tu system kamer. Czasami zdarza się, że kamera po prostu „wiesza się" – musimy wtedy latać postacią po całej lokacji, by ją odwiesić. Zdarza się również, że po przejściu przez drzwi kamera zostaje za nimi i po prostu nic nie widzimy – gdy coś nas wtedy zaatakuje, ratunkiem może być tylko przełączenie na widok z pierwszej osoby. Oczywiście, jest możliwość przesuwania kamery na boki, jednak czasem i to nie pomaga jej odwiesić albo nawet poprawić kąta patrzenia na rozgrywającą się akcję. Niestety, w niektórych lokacjach nawet nie można zmieniać położenia kamery, co już w ogóle skutecznie uniemożliwia zabawę.

Następną i chyba ostatnią rzeczą, która daje się we znaki, to zawieszanie się gry. Mnie zdarzyło się kilka razy, że bez najmniejszego powodu po prostu stawała w miejscu i nie reagowała na nic poza np. klawiszem odpowiadającym za kieszeń.

Muzyka jest tu bardzo klimatyczna i ma duży wpływ na wszechobecne tu uczucie dziwnego mrowienia na plecach. Podobnie jest z wszystkimi dźwiękami, a przede wszystkim z głosami postaci. Widać, że aktorzy zostali dobrani starannie, przez co każdy dialog buduje klimat tajemniczości.



Nie ma co narzekać. Gra ma kilka błędów, które w żadnym wypadku nie powinny zostać przepuszczone, jednak nie to w tej chwili jest najważniejsze. Najbardziej liczy się fakt, że zabawa z grą JEKYLL & HYDE sprawia naprawdę bardzo dużo przyjemności. Przede wszystkim bardzo wciąga. Gra pojawi się już lada chwila na naszym rynku i powinna zostać spolszczona. Zachęcam do zakupu, mimo iż żadnej rewelacji ani tym bardziej przełomu produkt ten nie oferuje.

Murmur

szczypta historii

Robert Louis Stevenson żył w latach 1850–1894. Był szkocko-angielskim pisarzem. Początkowo studiował inżynierię, później medycynę. Lubił podróżować. W roku 1888 osiedlił się na wyspach Samoa. Mieszkał tam już do końca życia. W swych artykułach w prasie („Timesie") krytykował niemiecką politykę kolonialną. Popularność zyskał dzięki powieścią neoromantycznym, przygodowym, sensacyjnym i historycznym. Jego najbardziej znane działa to „Wyspa skarbów" i „Porwany za młodu". Powieść sensacyjna „Doktor Jekyll i pan Hyde" opowiada o naukowcu, który przeprowadza na sobie pewien eksperyment. W efekcie zmienia się w tajemniczego pana Hyde'a – reprezentującego ciemną stronę jego ego. Po pewnym czasie Jekylla traci kontrolę nad swoją drugą połową. Zło zaczyna powoli przyćmiewać dobro, aż w końcu Hyde popełnia morderstwo. Nie mogąc sobie z tym poradzić, Jekyll postanawia odebrać sobie życie.

ocena **7/10**

wydawca **Cryo**
www.jekyll-game.com
dystrybutor pl **CD Projekt**
www.cdprojekt.com
termin wydania pl **Już jest**
pc win 95-Me **Pentium II 400, 64 MB RAM**

Pearl Harbour
defend the fleet

Pearl Harbour – ciemna plama w historii USA. Amerykańscy twórcy nie za często sięgają po ten motyw. Tego lata zmieniło się to za sprawą kinowej superprodukcji, w której możemy oglądać przylizanego Bena Afflecka. Gracze natomiast dostali PEARL HARBOUR: DEFEND THE FLEET. Pierwsze skojarzenia – strategia, potem symulator. A jednak... zręcznościowa strzelanka! Autorzy zasłaniają się historią, jednak jak na zręcznościówkę przystało gra jest prościutka. Wcielamy się w operatora działka pokładowego, a naszym celem jest obrona floty. Gra składa się z krótkich części, obrazujących kolejne fale japońskiego ataku. Jest ich dosyć dużo, a im dalej, tym gorzej.

Pomoce

Na początku postrzelać można z działek kaliber 50 i 20 mm, amunicja jest nieograniczona. W miarę upływu czasu dostajemy coraz potężniejszą broń (działa 3-calowe i 40 mm), aż po rakiety. Zmiana dokonuje się po wciśnięciu klawisza – na jednym stanowisku są zatem i działka, i rakiety. Ale cóż, to tylko gra typu shoot'em. Amunicja do mocniejszych dział jest limitowana, ale możemy ją uzupełniać dzięki barkom zaopatrzeniowym. Wymusza to szczątkowe formy taktyki, ale bez przesady. Za korzystanie z barek odejmowane są punkty, które są kryterium oceny (a nie np. liczba zestrzelonych samolotów czy uratowanych jednostek). Jest nawet Hall of Fame. Całość przypomina automaty do gier. Pod prawym klawiszem myszy mamy zoom – możemy dokładnie wycelować w bombowiec, ale na szybkie i zwrotne myśliwce to się raczej nie przyda. Po każdym ataku wyświetlane są statystyki walki, np. procent trafień, ile statków przetrwało itp.

Japońce

Atakami nękać nas będą myśliwce Mitsubishi („Zero"), bombowce nurkujące Aichi i zrzucające torpedy bombowce Nakajima. Różnice między nimi są raczej kosmetyczne, choć poszczególne maszyny da się odróżnić. W celu urozmaicenia rozgrywki dodano też łodzie podwodne. Wbrew swej nazwie są zawsze wynurzone, a ich ataki wyglądają kuriozalnie. Pojawiają się również maszyny kamikaze, choć, o ile wiem, nie brały udziału w ataku na Pearl Harbour. Za to zestrzelenie ich to naprawdę niezły wyczyn. Początkowo maszyny wroga rzadko nas nawiedzają, lecz gdzieś w okolicach 15. poziomu zaczynają już pogrywać całkiem ostro. Można jednak mieć zastrzeżenia do SI, bowiem samoloty latają po tych samych szlakach (wystarczy ich się nauczyć, na początku daje to bardzo dobre efekty) i próżno spodziewać się po nich jakichś błyskotliwych manewrów.

„Wcielamy się w operatora działka pokładowego, a naszym celem jest obrona floty"

Piekło w porcie

Mam pewne trudności z oceną grafiki PH:DTF. Niby nie jest to nic szczególnego, ale kilka elementów zasługuje na uznanie. Bardzo przyzwoite są np. maszyny wroga – myśliwce ładnie zataczają kręgi, bombowce nurkują, ponadto na dalszych etapach obraz mocno się zaciemnia z powodu masy samolotów, dymów i wybuchów. Nie muszę chyba mówić, że ma to dobry wpływ na klimat gry. Z drugiej strony, wiele rzeczy można było o wiele lepiej wykonać. Szczególnie żałośnie wyglądają stojące w porcie okręty – wszystkie takie same i jakieś małe, jak kutry torpedowe. Skandalem już natomiast jest wykonanie tak ważnego elementu gry jak moment zestrzelenia samolotu. Tu taka maszyna po prostu znika w przeciętnej eksplozji!

Anihilacja zupełna! Efekty dźwiękowe są znośne, choć brakuje dźwięku 3D. Przelatujące nad naszym stanowiskiem samoloty wydają się po prostu wyłączać silniki. Muzyka słaba, podobnie jak mruczane komunikaty przełożonych.

Na stanowiska

Ostatni mój zarzut wobec PH:DTF jest najcięższy: nuda wylewająca się z ekranu po dłuższym kontakcie z tą grą. Ile można? Szczególnie przy braku opcji zapisu. Choć przyznać muszę, że pierwsze dwie–trzy godziny grało mi się całkiem przyjemnie. Niestety, kiedy przyszedł czas na analizę, było już gorzej. Bądźmy szczerzy – to prościutka strzelanka, mająca trochę uroku i potrafiąca rozładować napięcie po ciężkim dniu. Ale taka, jaka jest jej jakość, powinna być także i cena. Jak dla mnie ok. 20 zł.

Qki

ocena **4.5/10**

wydawca **Wizard Works** ●
www.wizworks.com ●
dystrybutor pl **Nieznany** ●
Nieznana ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc win 95-Me **Pentium II 300, 64 MB RAM** ●

Baldur's Gate™ II

Throne of Bhaal™

SECRET SERVICE™

© 2001 BIOWARE CORP

FINAL FANTASY

SECRET SERVICE

© 2001 SQUARE PICTURES INC

strike at dawn
Pearl Harbour

Kinowej premierze „Pearl Harbour" towarzyszyła masa gadżetów. A także kilka gier komputerowych. Jedną z nich jest ta zręcznościówka. Latamy w niej amerykańskim samolocikiem i katujemy Japończyków. Wyposażeni w nieskończone zasoby amunicji, niszczymy myśliwce, bombardujemy bazy i zatapiamy pancernik Yamato... strzelając doń z karabinu :–))) Widok główny jest oczywiście zza samolotu.

Znowu to samo???

Osobiście, podchodzę dosyć sceptycznie do lotniczych zręcznościówek, większość z nich oscyluje bowiem niebezpiecznie do poziomu śmiecia. Bezsensowne misje, mało widowiskowe wybuchy, skromna liczba obiektów czy brak możliwości zwiększenia ognia to grzechy powszednie gier tego typu. Na szczęście PEARL HARBOUR: STRIKE AT DAWN ma tylko dwa ostatnie z powyższych niedociągnięć. Gra korzysta z silnika 3D o nazwie Whirlwind 2.1, generującego bardzo ładne efekty graficzne. Inna sprawa, że u mnie na PIII 450 MHz z GeForce'em 2MX przy niektórych ostrych zawrotach samoloty zaczynały latać dziwną żabką. Tak jakbym grał przez sieć – ziemia przesuwa się płynnie, a maszyna wroga podskakuje jak kowboj, któremu się strzela po butach. Modele samolotów i okrętów wykonano bardzo ładnie, trochę w stylu CFS2. Są pokryte świetnymi teksturami z mapowaniem wyboi – uplastycznia to znacznie linie podziału blach poszycia.

Trudno też zarzucić coś odwzorowaniu nieba. Wybuchy i dymy są realistyczne. Tyle że pięknie wykonane modele maszyn marnują się na mało atrakcyjnym tle. Dla przykładu, świetnie odwzorowany samolot startuje z czegoś, co przypomina pas, a w dole... nie ma w ogóle cienia (choć były już w symulatorach z 1991 roku)!

Zwrotność krowy

Już na początku gra potrafi zdenerwować stylem sterowania. Prędkość obrotu myśliwca wokół własnej osi jest żałosna. Gdyby można tu było wykonać pełną beczkę, to zajęłoby to z minutę! Przy ostrych zakrętach samolot nabiera strasznej bezwładności. Wprawdzie można w ułamku sekundy wykonać zakręt o 360 stopni, ale jeśli się zobaczy wroga, to nie da rady przerwać manewru. Nie można też zrobić pętli. No i należy wspomnieć, że pomieszano fakty. W intro witają nas stukasy z krzyżami zamalowanymi czerwonymi kółkami! Zaś Pearl Harbour bronimy w... P–47! Cóż, takie widać są prawa gier dla lotniczych laików.

Reasumując, PEARL HARBOUR: STRIKE AT DAWN ma kilka wad i trochę graficznych zalet, ale nie jest to produkt wyróżniający się czymś szczególnym. Jako że wady lekko przeważają nad zaletami, nie polecam zakupu. Zwłaszcza jeśli nie mieliście okazji pograć w inne lotnicze zręcznościówki.

Gunman

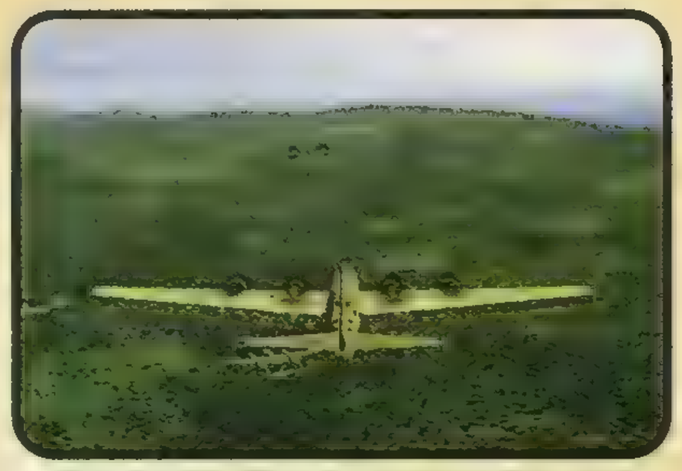
whirlwind

Opisywana gra korzysta z silnika Whirlwind 2.1 rosyjskiej grupy Maus Software. To kod o dużych możliwościach, w założeniu ma być jak najbardziej prosty i tworzyć stabilną podstawę różnych produktów 3D (jest przygotowywany także dla konsoli X-box). Obiekty mają być tworzone bezpośrednio w 3DS Max, zaś grafika w Photoshopie. Whirlwind obsługuje wszelkie najnowsze „wodotryski graficzne". Na przykładzie PH:SAD widać jednak, że nie jest specjalnie szybki, choć z pewnością Rosjanie ciągle go ulepszają.

Tu nawet pancernik można zatopić ogniem karabinu

„Wyposażeni w nieskończone zasoby amunicji, niszczymy myśliwce, bombardujemy bazy i zatapiamy pancernik Yamato... strzelając doń z karabinu :–)))"

W tej grze prucie poszycia bombowców to lepsza zabawa



A oto Superforteca – tyle że bez „małych chłopców" albo „tłuściochów" w łukach...

nowe zręcznościówki

Jeżeli lubicie latać, lecz nie przepadacie za skomplikowanymi symulatorami, to te gry są dla Was w sam raz – samolot, dużo amunicji, brak korkociągów i obowiązkowy widok zza maszyny. Ostatnio nie wyszło ich jednak dużo. Raptem dwie: CRIMSON SKIES (NSS'84) i AIRFIX DOGFIGHTER (NSS'86). Obie oferują grafikę na wysokim poziomie, efektowne wybuchy, przemyślaną strukturę misji, a przede wszystkich – są to produkty dopracowane.

ocena 4/10

wydawca **Koch Media**
www.verlag.kochmedia.com/ph
dystrybutor pl **Nieznany**
Nieznana
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium 266, 64 MB RAM**

Każdy z nas ma w sobie coś ze złodzieja. Pewnie większość z Was oburzy się na to i powie, że to nieprawda, że nigdy nic nie ukradło. Tak? A w takim razie, dlaczego tak popularne są gry w stylu GRAND THEFT AUTO? Zastanowcie się nad tym poważnie!

W grze tej wcielimy się w złodzieja zwącego się Matt Tucker (ciekawe brzmi to nazwisko, tak z angielska :) – przyp. red.). Jest to taki śmieszny koleś, który za drobne kradzieże odsiedział już kiedyś swoje, teraz jednak postanawia wrócić do interesu. Ale tym razem chce już być tzw. człowiekiem sukcesu. A jako że jego postać została tu oddana pod naszą kontrolę, tak więc od razu po wsadzeniu płytki z THE STING! do komputera jej cele staje się również naszymi.

Jak tu piknie!

Akcja THE STING! toczy się na Wzgórzach Fortuny, gdzie wzmiankowany bohater ma swój pokój w hotelu. Trzeba przyznać, że autorzy gry przygotowali naprawdę spory kawałek terenu. Zapowiadali ogromne wirtualne miasto. I faktycznie. Ogrom tych domów, tych uliczek jest wręcz przytłaczający! A wszystko to żyje własnym życiem – spacerują sobie piesi, a psy biegają, jeżdżą samochody itd. w kółko Macieju. Na szczęście, nie musimy obchodzić całej tej metropolii na własnych nogach. Jest bowiem możliwość skorzystania z usług taksówkarzy. Uwierzcie mi jednak, że warto przejść się tu na piechotę, ot tak po prostu, aby zachwycić się krajobrazami.

Z większością krzątających się tu ludzi możemy porozmawiać – na ogół są to oczywiście takie tam gadki-szmatki, ale zdarzają się ciekawe dialogi. Wśród tej populacji znaleźć możemy zarówno wspólników do dzieła, jak i wrogów. Kogóż jeszcze spotkamy? Na przykład dilera samochodów, kupującego i sprzedającego różne wraki, albo faceta z narzędziami, które często trzeba mu zmieniać. Poza tym jest i osoba skupująca rzeczy, które – że użyje popularnego wśród dresów eufemizmu – „pożyczyliśmy sobie" od ich prawowitych właścicieli.

„Po pierwsze, kombinujemy sobie samochód – bez niego nie uda się żadna akcja"

Do pracy by się szło

Przejdźmy do samego skoku. Początkujący złodzieje powinni oczywiście zacząć od krótkiego przeszkolenia. Bo wszystko musi być starannie przygotowane. Wybieramy interesujące zlecenie (dobra, bredzę – i tak prędzej czy później musimy wykonać zadania wcześniej pominięte), po czym przechodzimy do ustalania szczegółów. Po pierwsze, kombinujemy sobie samochód – bez niego nie uda się żadna akcja. Trzeba zwracać uwagę na przewidywane obciążenie. Początkowo nasz wozik będzie w stanie zabrać tylko jedną osobę, jednak następne bryczki pozwolą już na więcej.

Następnie wybieramy osoby, które chcemy zabrać sobie do pomocy. Postacie owe różnią się cechami, profesjami itd. Następną czynnością jest rozdzielenie narzędzi. Trzeba to zawodne narzędzie! OK, jesteśmy już gotowi. Sprawdźmy jeszcze, ile wynosi minimalny limit łupów, które mamy wynieść, i do roboty.

Kiedy znajdziemy się na miejscu akcji, możemy poczuć się jak reżyser. Nasza misja, zanim zostanie wykonania, jest planowania – filmowana, a później odtwarzana. OK, naciskamy guziczek z czerwonym kółeczkiem i zaczynamy. Po pierwsze, należy uważać na ludzi, którzy kręcą się w okolicy – zarówno policjantów, jak i zwykłych cywili. Na szczęście widzimy zasięg ich wzroku. Dopóki pozostajemy poza nim, to wszystko porządku. Jeśli jednak wdepniemy w taki obszar, to od razu podnoszą alarm i nasza misja się kończy. Gdy planujemy misję, nikt nie zwraca na nas najmniejszej uwagi i ciężko ocenić, czy ktoś nas widział. Ale gdyby się nie powiodło, można dany moment zmienić, trochę poprawić i wszystko będzie dobrze. Na szczęście czas nie goni.

Otwierać drzwi, wyłamywać zamki itd. powinniśmy oczywiście jak najciszej. Na górze ekranu zawsze widnieje wskaźnik czynionego przez nas hałasu, określający, czy nikt nas nie słyszy. Dopóki jest on zielony, to wszystko w porządku. Gdy zrobi się czerwony, to można już sobie darować. Natkniemy się też na alarmy. No i specjalnymi narzędziami trzeba przy tym ustrojstwie trochę pomajstrować. Miejsca, które będziemy okradać, są zróżnicowane – od stacji benzynowej, poprzez klub bokserski, kino, a na hotelach skończywszy. Początkowo obrabiamy raczej leszczarstwo. Później w grę zaczynają wchodzić naprawdę rozległe prze-

Matt ma tu wyraz twarzy jak Arnie z dawnych lat

A gdzie się, do cholery, podziały te laseczki z lodami w rękach?

Biuro Matta – sztab całej naszej kradziejskiej ekipy

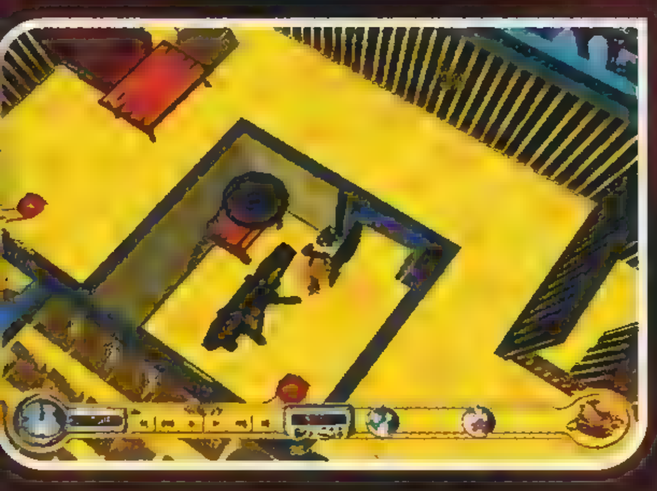
The Sting!

the blag simulation

Skąd ten skur!@#$ wziął się na wzmiankowanych schodach???

Panie Władzo! Za rogiem ktoś okradł sklep!

Odwołali seans? Cóż, trzeba będzie sobie odebrać pieniądze za bilet...



wachlarz czynności nie jest może najszerszy, ale i tak w zupełności wystarcza. Początkowo ciężko przyzwyczaić się do poruszania kamerą, którą bardzo ciężko ustawić. Często miewałem problemy z dojściem do jakiegoś miejsca, ponieważ po prostu nie mogłem ustawić sobie widoku tak, by móc kliknąć w odpowiednim punkcie. Jednak na ogół wszystko jest OK! Dużą swobodę daje możliwość przejścia do widoku z pierwszej osoby – ale nie można wtedy wykonywać żadnych czynności, tyle że rozglądanie się po terenie jest o wiele wygodniejsze.

strzenie i ich szczegółowe przeszukane pochłonie dużo czasu.

Rzeczy, które chowamy do plecaka, też jest mnóstwo – od poskręcanego papieru toaletowego (olanie go może skończyć się zawaleniem misji!), po pieniążki, monety, zegarki czy... rękawice bokserskie! Każda misja wygląda w ten sam sposób – wszystkimi naszymi postaciami wchodzimy do samochodu. Zapisujemy plan, następnie wybieramy opcje jego rozpoczęcia i oglądamy, co przed chwileczką zaplanowaliśmy. Od tego momentu możemy jedynie poruszać kamerą – jest już za późno na jakiekolwiek ingerencję w posunięcia naszych złodziei. Jeśli nie chce nam się czekać, aż wykonają jakąś czynność, to można przyspieszyć czas!

Blondyna! Kliknij myszką!

Sterowanie odbywa się przy pomocy myszki. Nasza postać może rozmawiać, używać i oglądać – ten

Film z moją żonką pod prysznicem jest chyba wart kilku zielonych!

Popatrzajmy, posłuszajmy

Muzyka jest tu bardzo przyjemna i nastrojowa. W tej grze nikt nic nie mówi (no, prawie – oprócz animacji), ale przez cały czas czytamy tekst. Za to odgłosy są bardzo przyzwoicie wykonanie. Jeżdżące samochody, szczekające psy czy zgrzytające narzędzia – wszystko to dźwięczy jak trzeba. Grafiką i wykonaniem miasta zachwycałem się już na początku tego tekstu, tu warto jednak dodać, że zarówno miasto, jak i wszystkie postacie zostały przedstawione tu trochę jakby w krzywym zwierciadle. Niektórzy mogą pomyśleć, że odbiera to grze poważnego klimatu, moim zdaniem jednak jest to jak najbardziej na miejscu!

O THE STING! można by pisać jeszcze wiele. Jest to jedna z nielicznych gier, na których się nie zawiodłem! Wyjęła mi z życiorysu kilka ładnych nocek (i pewnie jeszcze niejedną pochłonie). Jednak nie żałuję, bo warto było (i będzie)! To jak najbardziej rozsądny zakup, a na pewno niejedną osobę skusi też fakt, że THE STING! będzie w całości po polsku – zdradzę, że widziałem już jedną z polskich betek i jestem zadowolony z pracy lokalizatorów! Szczegóły już wkrótce!

Murmur

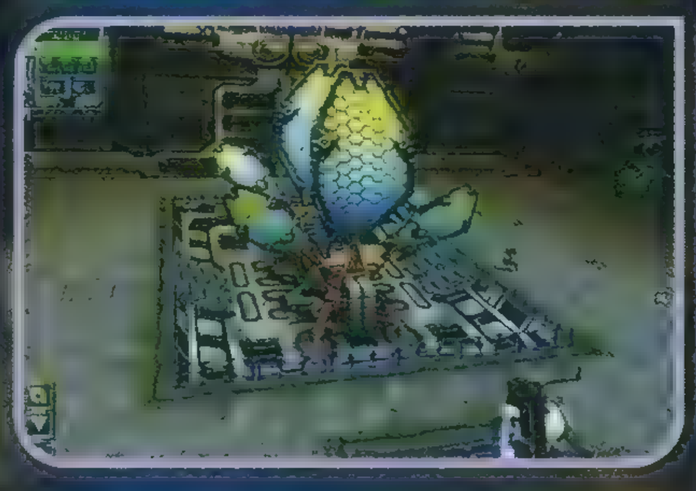
ocena **8/10**

wydawca **Neo Software/Jowood** ●
www.thesting-thegame.com/ ●
dystrybutor pl **CD Projekt** ●
www. cdprojekt.com ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc win 95-Me **Pentium II 300, 64 MB RAM** ●

Kosmos. Niezmierzona przestrzeń. Ale oto w pobliżu jednej z gwiazd w wielkim, kilometrowym obwarzanku upchnięto przedstawicieli dziewięciu różnych gatunków. I co dziwne, żyją oni ze sobą w całkowitej zgodzie. Ot, utopia. A właściwie STARTOPIA.

Było już poważne miasto, wesołe miasteczko, szpital, wieżowiec, farma... Ba, nawet lochy! Symulatora stacji kosmicznej to jednak jeszcze nie mieliśmy. Aż do dzisiaj. A jeśli dodam, że za produkcję tę odpowiada firma Mucky Foot, założona przez współautorów takich hitów jak SYNDICATE (SS'05) czy THEME PARK (SS'16), to sami przyznacie, że zapowiada się całkiem interesująco.

Wcielamy się tu w zarządcę wielkiego, unoszącego się w przestrzeni, wydrążonego i wypełnionego tlenem obwarzanka. Naszym zadaniem będzie zapewnienie możliwie komfortowych warunków pobytu na stacji oraz przekształcenie jej w maszynkę do zarabiania pieniędzy.



Home, sweet home

Stacja ma kształt torusa, podzielonego śluzami na 18 modułów. Każdy z nich ma po trzy rozmieszczone odśrodkowo poziomy – w sumie daje to 54 sektorów do opanowania (kontrolę nad nimi obejmujemy, płacąc za dostęp lub też dokonując zbrojnej inwazji). Idąc od osi obrotu stacji, w pierwszej kolejności trafiamy na poziom przemysłowo-mieszkalny. Tu każdy z gości wysiada z przywożącego go promu. Tutaj znajdują się urządzenia, dzięki którym Startopia funkcjonuje – elektrownie, fabryki, port kosmiczny, zakład przetwarzania odpadów, sypialnie dla pracowników, szpital, stołówka i areszt. Część z nich stawiamy wg gotowego projektu (np. fabrykę), niektóre zaś należy samemu umeblować (przedział mieszkalny, szpital, laboratorium). Piętro wyżej jest pokład rozrywkowy. Kilkanaście rodzajów sklepów, moteli, barów czy też przybytków różnych grzesznych uciech (jak choćby zmutowana roślina, która przekazuje rozkosz wprost do mózgu klientów lub dom publiczny z Syrenami z Dahenese) skutecznie opróżni portfele turystów.

Wreszcie ostatni, najwyższy pokład – „biologiczny", osłonięty gigantyczną, przezroczystą kopułą pancerza zewnętrznego, dla każdego miejsce darmowego relaksu i kontaktu z przyrodą. Przez modyfikację temperatury, wilgotności czy też wysokości można tu odtworzyć środowisko każdej z pojawiających się w grze ras oraz hodować rośliny przydatne do badań.

Okrojony scenariusz

Gra podzielona została na kilkanaście misji, poprzedzonych krótkim tutorialem. I tutaj mam małą zagwozdkę – w zasadzie scenariusz kończy się w momencie, gdy gracz zaczyna czuć się naprawdę swobodnie. Zaliczając kolejne poziomy, zostajemy wprowadzeni w tajniki funkcjonowania stacji i interakcji jej elementów. Musimy np. stworzyć sprawnie działającą faktorię handlową, szpital lub centrum rozrywki. W pewnym momencie wiemy już, jak to wszystko powinno funkcjonować, czujemy się swobodnie i... koniec! Tryb „kampanii" właśnie się skończył, nie ma więcej misji! Co prawda, do dyspozycji jest jeszcze, dająca nieograniczone możliwości rozwoju, „piaskownica" („sandbox") oraz multiplayer, na nudę więc nie można narzekać. Autorzy mogliby jednak pomyśleć o bardziej rozbudowanym scenariuszu.

„Jednym słowem, czysty Star Trek"

Na początku gry dostrzega się przede wszystkim jej rozrywkowy charakter: świetną grafikę, doskonały dźwięk, bogactwo budowli. Docenić należy także wzorowy interfejs. Po pewnym czasie zaczniemy jednak odkrywać także i drugie dno – przyzwoity symulator ekonomiczny.

Stacja jak zegarek

Aby stacja właściwie funkcjonowała przez następne miesiące i lata, wystarczy dobrze ją zaprojektować. Ogólne podstawy są takie same, jak w każdej tego typu grze – należy zapewnić miejsca do spania i infrastrukturę sanitarno-gastronomiczną, stworzyć zakłady pracy oraz zagospodarować pokład rozrywkowy. Walutą w STARTOPII jest energia. Stały, choć nie największy jej dopływ zapewnia elektrownia słoneczna. O wiele bardziej opłacalny (choć także i ry-

thyorian grekka-targ

Najwięksi spece od telekomunikacji. Ich obecność na stacji zwiększa czułość sensorów, pozwala podglądać przeciwników, usprawnia komunikację z przelatującymi statkami. Należy jednak pamiętać o zapewnieniu Targom odpowiedniej pracy – w przeciwnym razie zaczną bawić się systemami komputerowymi stacji.

syreny z dahenese

Oszałamiająco piękne, gotowe na miłość z przedstawicielami każdego dowolnego gatunku. Jednym słowem – skończeni erotomani. Kontakt z nimi raz na jakiś czas dobrze zrobi każdemu, jednak zbyt częsta zabawa skutecznie odciąga robotników od pracy. Syreny stanowią podstawę personelu poziomu rozrywkowego.

polvakiańskie klejnotowe ślimaki

Najtrudniejsi, choć zarazem najbardziej dochodowi goście. Wymagają specjalnej infrastruktury – zatrzymują się tylko we własnych hotelach, jedzą w swoich barach, najlepiej jak najbardziej oddalonych od budowli innych ras. Jeśli uda się ich zadowolić, zapłacą najcenniejszą walutą – swymi odchodami.

kasvagorian

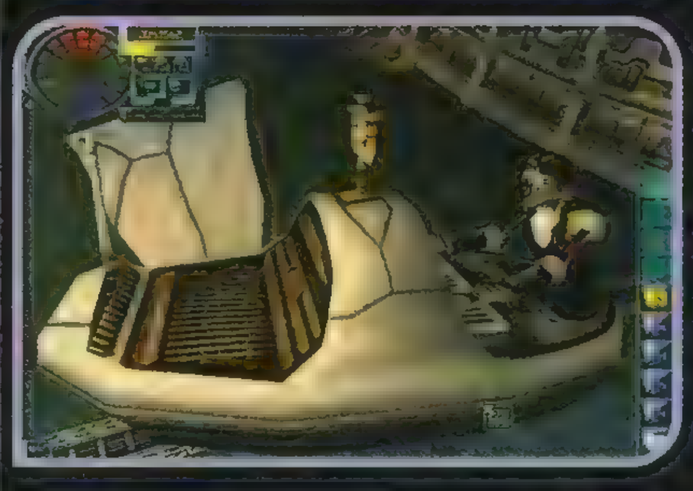
Pasjami uwielbiają konflikty. Odnajdą każdy punkt zapalny – i zaoferują swe usługi. Jeśli grasz w scenariusz obejmujący starcia z innymi zarządcami, Kasvagorianie staną się Twymi największymi sprzymierzeńcami. W przeciwnym razie lepiej trzymać tych niespokojnych Obcych jak najdalej od swych włości.

Startopia

zykowny) jest handel (możliwy po wybudowaniu portu kosmicznego). Tanio kupić, drogo sprzedać – to wiadomo. Dodatkowe wsparcie otrzymamy od Targów, obsługujących sieć czujników – zauważą oni każdy przelatujący w pobliżu statek i nie omieszkają poinformować o szczególnie korzystnych ofertach. Trzecie źródło pieniędzy to, jak już wspominałem, turystyka. Każdy trafiający na Startopię Obcy musi się gdzieś zatrzymać, coś zjeść i zrelaksować. Czasami trafi się także prawdziwy rodzynek – statek wycieczkowy pełny nadzianych, spragnionych wrażeń obiboków. Warto więc mieć na podorędziu przyzwoitą infrastrukturę rozrywkowo-wypoczynkową z dobrą obsługą i przyzwoicie skalkulowanymi cenami.

Mieszkańcy

Dziwicie się zapewne, dlaczego nie wspominałem jeszcze o tak zdawałoby się istotnym elemencie jak Obcy? No cóż – faktycznie stacja istnieje właśnie dla nich, ale... Pojawia się tu dziewięć różnych ras (dokładniejsze omówienie w ramkach), jednak nie mogłem oprzeć się wrażeniu, iż jest to dodany nieco na siłę element fantastyczny. W gruncie rzeczy, są to bowiem starzy znajomi, pojawiający się w tej czy innej formie w każdym symulatorze ekonomicznym – sprzątacze, naukowcy, żołnierze, klauni itd. Tyle tylko, że tutaj zostali ubrani w kostiumy Targów, Groulian, Turakkenów i innych. Wszyscy (poza chlubnym wyjątkiem – ślimakami) to humanoidzi – oddychający tlenem, o podobnych wymaganiach odnośnie pożywienia czy też środowiska naturalnego. Jednym słowem, czysty „Star Trek". A przecież można by pomyśleć o rasach opartych na krzemie, oddychających metanem czy też pławiących się w stężonym kwasie – wtedy dopiero interakcje pomiędzy nimi można by uznać za interesujące! Jeśli czytaliście „Szpital kosmiczny" Jamesa White'a, to wiecie, o co mi chodzi. Druga niedoróbka to konflikty pomiędzy poszczególnymi strefami – dostępnych jest jedynie kilka niezbyt różniących się między sobą rodzajów jednostek, nie można wydawać im żadnych rozkazów, a jedynie wyznaczać miejsca zgrupowania. Starcia są bezbarwne i nudne. Element ten należało albo rozbudować, albo zupełnie z niego zrezygnować – przy czym ja optowałbym za tym drugim rozwiązaniem.



Fajna gra

Nie zmienia to jednak faktu, że w STARTOPIĘ gra się naprawdę przyjemnie. A wręcz im więcej czasu spędzimy przed komputerem, tym bardziej gra wciąga (a doprawdy, o niewielu mogę coś takiego powiedzieć). Połączenie świetnej, komiksowej oprawy, dobrego interfejsu i przemyślanego modelu funkcjonowania stacji zapewnia sporą dawkę dobrej rozrywki. A swoją drogą – która to już świetna gra zaprojektowana przez ludzi wywodzących się z Bullfrog? Kreatywne bestie, ci Brytyjczycy.

Poon

ocena **8/10**

wydawca **Eidos**
www.eidosinteractive.co.uk
dystrybutor pl **IM Group**
www. imgroup.com.pl
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium 450, 64 MB RAM**

turakkeni

W swych dwu mózgach równolegle przetwarzają ogromne ilości danych. Nic dziwnego, iż stanowią podstawę personelu naukowego i inżynieryjnego stacji. Jednak także i im należy zapewnić odpowiednią liczbę zajęć – w przeciwnym razie zaczną „udoskonalać" sprawnie działające systemy. Z wiadomym skutkiem.

słone świnie z groulien

Niewymagający robotnicy. Wykonają każdą pracę (i to za niewygórowaną płacę). Należy jednak pamiętać o ich właściwym traktowaniu (prycza na noc i miska brei na dzień wystarczy) oraz zapewnieniu zajęcia, bo jak nie, to ogłoszą strajk okupacyjny połączony z głodówką i wysypywaniem zapasów ziarna w próżnię.

szarzy

Szeroko znani (także na Ziemi) galaktyczni podróżnicy. Ciekawi świata, wszechstronnie uzdolnieni, dostarczą Twojej stacji zdolnych pracowników (niestety, zbyt długo nie zostaną w jednym miejscu). Odporni na niewygody, dzięki swej znajomości najróżniejszych chorób stanowią dobry personel medyczny.

karmarama

Hippisi postatomowej epoki ogólnogalaktycznego pokoju. Rozsiewają wokół siebie fluidy spokoju i nieróbstwa. Uśmierzają wszelkie konflikty na stacji, utrzymując wszystkich wokół siebie w stanie niewinnego błogostanu. Jednak mogą narazić się nadzorcom swymi blokadami nieekologicznych inwestycji.

John Tilly, bawiąc się w ciuciubabkę z dawnym pracodawcą – Talonsoftem – opracował całą furę gier toczących się w XVIII i XIX w. Ale czasu ma chyba sporo, bo uporczywie karmi nas również grami odtwarzającymi najważniejsze kampanie II wojny światowej. Mieliśmy już SMOLEŃSK, CHARKÓW i NORMANDIĘ. Teraz czas na kolejny żelazny temat – Afrykę Północną.

Zapiekłym strategom turowym

Legenda Africa Corps, gwiazda feldmarszałka Rommela, operacja Crusader i wykuwanie się legendy Montgomerry'ego – wydawałoby się, że te ograne tematy, a przede wszystkim archaiczny sposób ukazania pola walki oraz zastosowanie schematu heksu i tury nie przysporzą serii zwolenników. Nic bardziej mylnego! Stado zwolenników tego bełkotu intelektualnego, dość mocne w USA, egzystuje również w Polsce. Oto jakiś fan strategii turowych raczył zauważyć, że COMBAT MISSION (wspaniała gra wojenna w czasie rzeczywistym) jest świetna, ponieważ przywraca limit punktów ruchu oddziału, przypadających na jeden etap. Hmmm... Biorąc pod uwagę, że człowiek może przejść 7 km/h, należy stwierdzić, że natura wyposażyła nas w limit 7 punktów ruchu przy założeniu kilometrowego heksu i godzinnej tury :-)

Cóż, uznajmy prawo myślących inaczej do zasiedlania Matki Ziemi i plugawienia komputerów. Dla zapiekłych bowiem strategów turowych jest przeznaczona kolejna gra Tilly'ego. W ponad 50. scenariuszach przeniesieni zostajemy tu w piaski Północnej Afryki, by od marca 1941 do początków 1942 r. toczyć ciężkie boje o drogę do Egiptu lub Tunezji.

„Dla zapiekłych strategów turowych jest przeznaczona kolejna gra Tilly'ego"

Heks Afryki

Schemat już klasyczny: tura to 2 godziny, heks – 1 kilometr terenu. Jeden żeton wyobraża pododdział w sile od plutonu do batalionu. Poprzez

z rąk do rąk

Tobruk został zdobyty na Włochach przez 6. australijską dywizję piechoty 22 I 1941 r. Od kwietnia tegoż roku oblężony przez wojska włosko–niemieckie. W jego obronie wsławiła się polska Samodzielna Brygada Strzelców Karpackich (przez pewien czas podporządkowano nam pododdziały czeskie!). W listopadzie '41 ofensywa brytyjskiej 8. Armii przerwała oblężenie. I tu znów wyróżnili się Polacy, ponosząc jednak olbrzymie straty (około 25% stanu). W czerwcu '42 twierdza została zdobyta przez oddziały włosko–niemieckie. Ostatecznie dostała się aliantom 13 XI 1942 r. po wielkiej bitwie pod El–Alamejn.

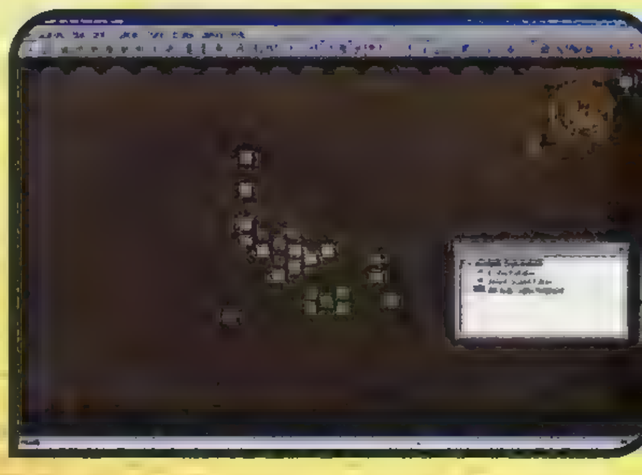
Mała Encyklopedia Wojskowa, t. 3

Divided Ground

middle east conflict 1948–1973

Poza wystrojem swej strony internetowej firma Talonsoft nie zmienia nic. Zwłaszcza filozofii wydawania gier. Właściwie cały opis najnowszego jej produktu można streścić w słowach: standardowe heksy, standardowe tury, na poziomie taktycznym podstawowy pododdział to pluton. Interfejs, zasady gry, wygląd planszy i żetonów pozostały takie same jak zwykle. Gdyby nie nowe sylwetki sprzętu, gracz mógłby mieć trudności z rozpoznaniem, czy to WEST FRONT, EAST FRONT, czy RISING SUN.

Mapa stworzona przez automatyczny edytor może być jeszcze ręcznie poprawiona



Nowe szaty

„Nową szatą" jest omawiana przez DIVIDED GROUND epoka. Podzielona ziemia Palestyny stała się tłem dla przedstawienia konfliktu Żydów z Arabami, ciągnącego się od 15 V 1948 r. Ponad 20 scenariuszy (dosyć skromnych) przenosi nas na pola bitew kolejnych wojen: 1948, 1956, 1967 i 1973 r. Oprócz tego do dyspozycji są cztery kampanie, a na wypadek skrajnej rozpaczy – edytor scenariuszy, map i składów wojsk. W tym ostatnim autorzy się nie popisali, ponieważ np. w odniesieniu do państw arabskich w 1973 r. brakuje przykładowych składów jednostek wyższego szczebla niż pluton.

Wzory bez przydziału

Skoro silnik gry nie wymagał wielkiego wysiłku, dziwne że nie skupiono się na scenariuszach. Nie zauważyłem, by któryś z nich odtwarzał niesamowite zmagania o miejscowość Kuneitra na Wzgórzach Golan, która w 1967 r. wielokrotnie przechodziła z rąk do rąk, a po wojnie stała się mia-

Klasycznie nic nie widać. Talonsoft.

panzer campaigns Tobruk'41

odpowiednie ustawienie opcji zaawansowanych można zagrać w klasyczną grę planszową podzieloną na podfazy (ruchu, ognia obronnego, ognia zaczepnego, walki wręcz) albo w grę, w której punkty akcji każdego żetonu są przeznaczane dowolnie na ruch lub walkę.

Dlaczego naszym nie dano biało–czerwonych flag? Już to powinno odrzucić nas od tej gry

Logistyka i iny

Bardziej skomplikowanymi elementami w grze, decydującymi o powodzeniu w walce, są dowodzenie i zaopatrzenie. Wymagają staranności w planowaniu działań i umiejętnego przesuwania żetonów. Wpływ systemu dowodzenia nie ogranicza się zresztą wyłącznie do żetonów dowództw. Także podział na oddziały (brygady, grupy bojowe) ma wpływ na walkę. Po prostu poszczególne zgrupowania nie mogą się wzajemnie wspierać.

Gdy do obrazu możliwości walki dodamy działania saperów (m.in. usuwanie min), lotnictwa, artylerii, wszelkiego rodzaju sprzęt pancerny, różne rodzaje piechoty i wojsk wsparcia – wyda się, że otrzymujemy wspaniałą, pełnokrwistą grę o walkach w Afryce. Cóż, przystając nawet na konwencję gry turowo–heksowej (mimo że po ukazaniu się CM gra turowa powinna na zawsze zniknąć), należy wskazać, że PANZER CAMPAIGNS: TOBRUK '41 ma liczne niedociągnięcia.

Mundur

Oprawa dźwiękowa bardzo słabiutka. Grafika, zwłaszcza w trybie 3D, zupełnie nieczytelna. W warstwie growej SI żenujące i komputer sam oddaje zwycięstwo. Po ciężkich walkach piechoty z czołgami straty mogą być żadne, a gracz nie czuje siły swoich oddziałów i nie wie, co może się zdarzyć w kolejnym starciu – jest to skutek symulowania wyniku starcia rzutem kostką w tabeli, a nie wynikiem analizy algorytmu starcia. W sumie, kolejna pozycja dla dłubaczy i tych, którym znudziło się THE OPERATION ART OF WAR (rec. SS'59).

Berger

ocena 6/10

wydawca **HPS Simulations**
www. hpssims.com
dystrybutor pl **Nieznany**
Nieznana
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium 166, 32 MB RAM**

stem–muzeum. Brak także rozbudowanych scenariuszy nt. kolejnych etapów walk nad Kanałem Sueskim. A przecież każdy z nich to oddzielna i specyficzna epopeja. Aż żal, tym bardziej że gier planszowych z gotowymi wzorcami było sporo.

System ponad czasem

Odrębną kwestią jest, czy system ten, stworzony na potrzeby gry ukazującej zmagania z II wojny światowej, sprawdza się w odniesieniu do konfliktów współczesnych. Odpowiedź jest prosta. Ten system nie pokazuje żadnej rzeczywistości! To takie szachy na heksach. Wszak figury szachowe równie dobrze można ubrać w stroje średniowiecznych rycerzy, jak i kosmicznych szturmowców, a gra nadal będzie dobra. Podobnie rzecz się ma w odniesieniu do systemu Talonsoftu. Czego by nie odtwarzał, to i tak pozostanie równie interesujący – czy będzie to natarcie w Ardenach, czy pułapka pod El Firdan.

„...standardowe heksy, standardowe tury"

Przy ewentualnym zakupie problem sprowadza się do tego, czy kupujący lubi klasyczną, nieźle zrealizowaną, ale jednak planszówkę, przeniesioną na komputer. Jeżeli tak, to może poświęcić kilka chwil DIVIDED GROUND (tym bardziej że jest tu edytor, który umożliwia szybkie uzupełnienie niedomiaru scenariuszy). Ale tylko kilka, bo gra nie ma większych ambicji. Stanowi za to kolejny pomnik imperialnych ambicji Talonsoftu i lenistwa jego autorów.

Berger

ocena 5/10

wydawca **Talonsoft**
www.talonsoft.com
dystrybutor pl **Nieznany**
Nieznana
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium 166, 32 MB RAM**

wojny żydowsko-arabskie

Pierwsza wybuchła w roku 1948. Przeciw Izraelowi ruszyła koalicja Arabii Saudyjskiej, Egiptu, Iraku, Jemenu, Jordanii, Libanu i Syrii. Po pierwszych porażkach Żydzi zwyciężyli i doszło do pokoju w 1949 r.

W 1956 r. nacjonalizacja Kanału Sueskiego – godząca w swobodny handel światowy – doprowadziła do interwencji Anglii, Francji i Izraela w Egipcie. W trakcie walk ten ostatni zmusił Egipcjan do wycofania się z Synaju, a alianci opanowali m.in. Port Said. Interwencja ONZ doprowadziła do przerwania walk i ocaliła rząd Nasera.

Aż do 5 VI 1967 r. panował względny spokój. Aż nagłym atakiem pancerno–lotniczym Izrael rozbił wojska Jordanii, opanował Synaj i zajął Wzgórza Golan. Sojusz arabski okazał się za słaby, zawiodła koordynacja.

Sytuacja powtórzyła się w X 1973 r. Egipt i Syria, wspierane przez Maroko i Irak, dokonały agresji na Izrael. Początkowo z sukcesem, ale błyskawiczna mobilizacja i wsparcie dyplomatyczne Waszyngtonu doprowadziły Tel Awiw do zwycięstwa. Dalej był pokój w Camp–David, Agresja na Liban, autonomia dla Palestyny i trupy, trupy, trupy.

Nikodem Dyzma obstawił zwycięską kolejność 7–1–4. „Siedem, ponieważ jest siódmy dzień tygodnia. Jeden, bo pierwszy raz jestem na wyścigach. Cztery, gdyż koń ma cztery nogi.” Niestety, takiego fuksa ma się przeważnie tylko na filmach. Chociaż...

Dawno, dawno temu, kiedy na rynku gier rządziła Amiga, firma ESP Software wypuściła STABLE MASTERS, menedżera wyścigów konnych. Miał on niewielkie rozmiary (1,4 MB) i zdobył sobie spore grono fanów. Upłynęło parę lat. Nastał rok 2001 i oto pojawiła się nowa wersja tego przeboju z minionego tysiąclecia. Oprócz zmian w szacie graficznej i kilku nowych opcji SM 2001 ma atut w postaci olbrzymiej bazy danych. Zawiera ona aż 2000 koni, opisanych za pomocą 24 parametrów. Do dyspozycji mamy armię 125 dżokejów, a bywać możemy na 45 torach – w większości w Anglii.

Kasa

W świat wytwornych dam, dystyngowanych panów i WIELKICH pieniędzy wkraczamy w charakterze jednego ze 126 trenerów. Przystępując do gry mamy 5 koni. Naturalnie, możemy zwiększyć ich liczbę, ale wtedy wzrosną też koszty utrzymania stajni. Jeżeli nasi podopieczni zaczną wygrywać, nie będzie miało to większego znaczenia. A jeżeli nie? Zostaną tylko dość ryzykowne zakłady, które notabene są chyba największym smaczkiem gry. Wtedy możemy zaufać naszej intuicji lub zdać się na zawodowych „podpowiadaczy”. Jeżeli nie chcemy skończyć kariery na stanowisku stajennego, należy wszystko dokładnie rozważać i traktować poważnie. W ostateczności pozostaje metoda „save and load”. I trochę wstydu.

Victory

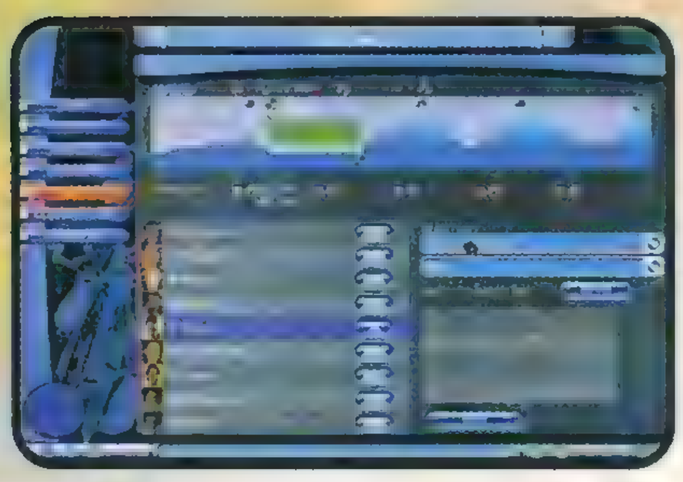
Żeby wygrywać, musimy zapoznać się z parametrami toru, wydolnością danego rumaka, umiejętnościami dżokeja i... mieć trochę szczęścia. Umiejętne dopasowanie możliwości konia do dystansu biegu to połowa sukcesu. Cóż bowiem z tego, że nasza szkapa na 1200 m jest szybsza od wiatru, jeśli do mety

tory w polsce

W Polsce działają trzy tory wyścigowe: w Sopocie, Partynicach i na warszawskim Służewcu. Największą renomą cieszy się oczywiście ten ostatni. Od kwietnia do grudnia średnio 3 razy w tygodniu ścigają się na nim konie dwóch ras: pełnej krwi angielskiej, nazywane też anglikami lub folblutami (wyższe i szybsze), i czystej krwi arabskiej (bardziej wytrzymałe).

Cycling Manager

Jakieś 15 lat temu niemal wszyscy mali chłopcy rozgrywali emocjonujące wyścigi. Trasy rysowano na betonie, a zawodników reprezentowały kapsle z nazwiskiem ulubionego kolarza. Dzisiaj niektórym może się to wydać śmieszne. Pamiętajmy jednak, iż w tamtych czasach dobry rower był prawie nieosiągalny. Trzeba więc było ratować się wyobraźnią. Dzisiaj kupno bicykla nie nastręcza tylu problemów, chociaż...



W każdym razie i ci, co walczyli o każdy nowy „kapslowy” nabytek, i prawdziwi cykliści powinni mieć teraz niezłą gratkę. Pojawił się bowiem nowy menedżer wyścigów kolarskich.

Yaromir donosi

„Cyanide to nowa francuska firma, która przebojem wdarła się na rynek europejski. CYCLING MANAGER, będący jej flagowym i jak na razie jedynym produktem, bije rekordy popularności. Zaledwie w 2 dni od ukazania się oficjalnej wersji wspiął się na III miejsce wśród najlepiej sprzedających się gier na PC we Francji. Sukces ten powtórzono też w Holandii. Teraz w niebezpieczeństwie są Dania, Szwajcaria i Niemcy. Wkrótce przepuszczony zostanie atak na Skandynawię. Miejmy nadzieję, że ten zwycięski pochód nie ominie też Polski. Na razie termin wydania CM nad Wisłą pozostaje ścisłą tajemnicą”.

„14 tys. kilometrów to szmat drogi, a taka jest właśnie łączna długość wszystkich 126 etapów, na których przyjdzie się ścigać naszym podopieczny”

O co chodzi?

Wcielamy się tu w rolę menedżera jednej spośród 20 grup zawodowych kolarzy. Cel oczywisty – wygrać jak najwięcej wyścigów, stać się sławnym i bogatym. Kaszka z mleczkiem. Wybieramy najlepszą grupę, wywalamy „słabeuszy”, zastępujemy ich „sławami” i po kłopocie. Prawda, jakie proste? Sprawa się jednak komplikuje, gdy weźmiemy pod uwagę liczbę dostępnych w tej grze tras. 14 tys. kilometrów to szmat drogi, a taka jest właśnie łączna długość wszystkich 126 etapów, na których przyjdzie się ścigać naszym podopiecznym. Chłopaki mają prawo się zmęczyć, stracić formę, a nawet załamać psychicznie. Na drodze do mety może im stanąć mnóstwo przeciwności, np. zła pogoda czy kraksa. Ale smak zwycięstwa jest taki słodki...

Jak to działa?

Rozgrywka podzielona jest na dwie części. Pierwsza – uboższa

Stable Masters 2001

„W świat wytwornych dam, dystyngowanych panów i WIELKICH pieniędzy wkraczamy w charakterze jednego ze 126 trenerów. Przystępując do gry mamy 5 koni”

zostało jeszcze 400 m., a ona już ledwo zipie? Bardzo istotny jest też typ nawierzchni. Jedne konie lubią podłoże twardsze, inne odwrotnie, jeszcze innym jest to obojętne. Niebagatelną rolę gra również instruowanie dżokeja. Decyzję o sposobie jazdy możemy zostawić jego gestii lub zlecić realizowanie założonej przez nas taktyki.

Oczy i uszy

W większości wypadków w menedżerach grafika nie zwala z nóg. Cóż, nie ona stanowi o sile tego gatunku. Nie inaczej jest w przypadku SM 2001. Przez większość czasu na ekranie widnieją tabelki, tabelki i jeszcze raz tabelki. Jedyną dla nich alternatywą jest obserwacja gonitwy na małym monitorku (1/4 ekranu). Ale chociaż grafika nie stoi tu na najwyższym poziomie, to jest dość czytelna. Interfejs jest na tyle przejrzysty, by po krótkim czasie obcowania z grą można się było poczuć jak ryba w wodzie.

A co z oprawą dźwiękową? Z przykrością donoszę, że... takiej tu po prostu nie ma. No prawie. Owszem, muzyki „nie dowieźli”, ale uważny słuchacz w paru sytuacjach zostanie nagrodzony kilkoma efektami dźwiękowymi (można je zliczyć na palcach jednej ręki).

Miodzio!!!

SM 2001 ma całkiem niezłą grywalność. Obstawianie gonitw, no i sam wyścig wyzwala sporo emocji. Zwłaszcza gdy drżymy o postawioną kasiorę. Biorąc pod uwagę wszystkie ZA (strona merytoryczna, miodność) i PRZECIW (prostota graficzna, szczątkowa oprawa dźwiękowa), otrzymujemy bilans dodatni. Co znajduje odbicie w mojej subiektywnej ocenie.

Yaromir

W tekście wykorzystano materiały z:
– poradnika „Jak wygrać na wyścigach konnych”,
– filmu „Kariera Nikodema Dyzmy”

ocena 6/10

wydawca **ESP Software**
www.espsoftware.co.uk
dystrybutor pl **Nieznany**
Nieznana
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium II 233, 64 MB RAM**

Moje bóle

Minusy tej gry nie są zbyt „bolesne” i nie przeszkadzają cieszyć graficznie i jak na menedżera niezbyt rozbudowana – to tabelki. Tutaj wybieramy cyklistów (każdy opisany jest 10 cechami), wytyczamy im cele, ustalamy role w drużynie, dokonujemy transferów i opracowujemy strategię. Drugą część stanowi sam wyścig. A przedstawiono go w efektowny sposób. Przy zastosowaniu 32-bitowej palety barw i przy użyciu 10 kamer możemy w czasie rzeczywistym lub „przyspieszonym” śledzić cały jego przebieg. Nie jesteśmy jednak skazani na „oglądactwo”. Wręcz przeciwnie. Reagując na zachowanie przeciwników i inne okoliczności, możemy nie tylko odpowiednio zmienić taktykę, ale nawet kazać zawodnikowi skorzystać z bidonu!

Minusy tej gry nie są zbyt „bolesne” i nie przeszkadzają cieszyć się sportowym zarządzaniem. Nieco kuleje strona muzyczna. Znalazło się tu kilka fajnych mptrójek, ale na „dłuższe trasy” lepiej zaopatrzyć się w nie samemu. Zaś jeśli chodzi o sferę finansową, to CM jest osadzony w świecie marzeń i pobożnych życzeń. Tutaj pieniądze po prostu nie istnieją! Troszkę to dziwne jak na grę tego typu. Nie ma też opcji kariery (powinien naprawić to przyszłoroczny dodatek). Szkoda też, iż wśród grup nie znalazła się ani jedna o polskim rodowodzie. No, ale może sytuacja ta się zmieni, gdy gra ukaże się na słowiańskiej ziemi? Na razie jedynym bliskim nam akcentem jest P. Wadecki, pedałujący dla Domo. Dobre i to. W sumie, CYCLING MANAGER bardzo przypadł mi do gustu. Wysoka grywalność i rzetelność wykonania to niewątpliwe atuty tej gry.

Yaromir

ocena 7.5/10

wydawca **Cyanide**
www.cycling-manager.com
dystrybutor pl **Nieznany**
Nieznana
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium 233, 64 MB RAM**

Oto nadchodzi pięciu, by zakończyć doskonałą sagę o dzieciach Bhaala i raz na zawsze rozwiązać problem mrocznego dziedzictwa. Tym razem wszyscy sprzysięgli się przeciw Tobie. Pomogą Ci tylko przyjaciele. Chociaż i pośród nich czyha zdrajca...

Podobno TRON BHAALA to już zakończenie wspaniałego cyklu o wychowanku Goriona. Wreszcie pozna on swoją historię i rodzinę, choć akurat ta ostatnia nie jest mu przychylna. Przeznaczenie znów pośle go do walki z potomkami krwi Bhaala i ich armiami. Tym razem jednak wszędzie napotka niechęć. Zaatakują go nie tylko potwory. Wszyscy znienawidzą „Bhaalowy pomiot", oskarżą o mordy, zamęt i nieszczęścia. Dobra rada i słowo otuchy będą jako diamenty na dnie popielnika. Oto w przybliżeniu klimat dodatku do BALDUR'S GATE 2.

nie ono podniesione. Innymi słowy, drużyna, w zależności od profesji, zaczyna ok. XVI–XXI poziomu. Rzecz jasna, wraz z doświadczeniem jej członkowie nabywają nowe zdolności i czary.

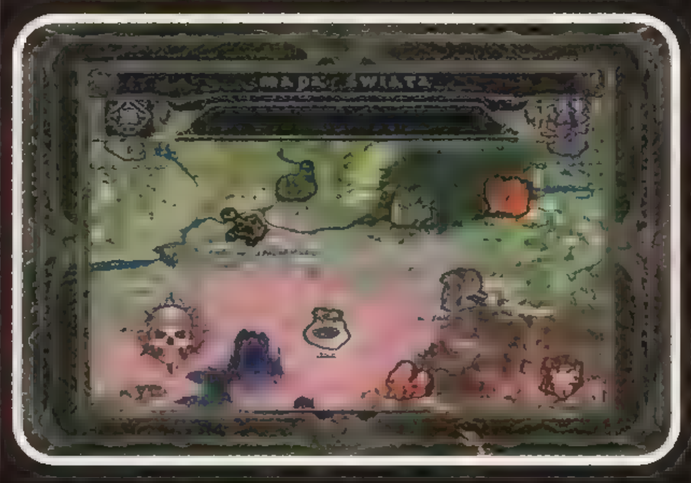
Drugą opcją dostępną w TB jest tworzenie postaci od nowa, ze wszystkimi możliwościami, jakie dawało losowanie bohatera w BG2. Zaszła tylko jedna zmiana. Ta zmiana, a mówiąc dokładniej – ta nowość – to właśnie ów błysk konceptu, o którym mowiłem przy okazji Black Isle. Nazywa się ona Dziki Mag.

którzy tego doświadczyli, zapewne mała tylko grupka trafiła na Advanced Dungeons & Dragons, a już naprawdę nieliczni spotkali się w jednej drużynie z Dzikim Magiem. Im nie

Ze złotych myśli gnoma Jana Jansena: (poproszony o rozbrojenie pułapki) „Zrobię to za rzepę"

dziły już nadnaturalnie bystre, zwinne jak małpy i przepakowane „Conany". A może by tak zagrać debilnym nieudacznikiem, dla którego wyzwanie stanowi magiczny pocisk czy identyfikacja? Szukający tego typu wrażeń (do nich właśnie należę), dostają do ręki postać kretyna ostatecznego, przy którym Pretchettowski Rincevind to arcyczarodziej i tytan umysłu.

Za każdym razem, kiedy nasz bohater rzuca zaklęcie, istnieje niewielka szansa, że czar ów przerodzi się w Dziką Falę, dając trudne do odgadnięcia efekty. Mało tego. Podczas czarowania zmienia się także poziom samego maga. Efekt może więc przypominać istny huragan, kiedy umiejętności i poziom nagle mu wzrosną, lub kłopoty gastryczne pchły, jeśli spadną.



Okazuje się, że olbrzymy myślą tylko o jednym

Cóż można dodać do doskonałości? A jednak twórcy z Black Isle nie spoczęli na laurach.

Kontynuacja

TRON BHAALA składa się z dwóch części. Wzbogaca BG2 o nową, rozbudowaną lokację – lochy Twierdzy Strażnika, która pojawia się po instalacji na mapie z CIENI AMN. Dodaje też niezależną, nową mapę, na której są przygody z zakończenia. Wspomniane lochy to, w pewnym sensie, łącznik z „podstawką". Można je spenetrować już w dodatku, bez wracania do poprzedniej mapy.

Akcja rozpoczyna się bezpośrednio po wydarzeniach z CIENI AMN. Przywiązanych do swojej drużyny z „podstawki" spieszę zapewnic, że można ją tu wykorzystać, a jeśli postacie w niej uczestniczące nie zyskały jeszcze 2,5 mln punktów doświadczenia, to zosta-

Od walki z niektórymi boli głównie kark

Dziki mag

W tym miejscu pozwolę sobie na dygresję. Nie wszyscy grający w komputerowe RPG mieli okazję (czytaj – przyjemność) uczestniczyć w sesjach Role Playing. Pośród tych,

muszę go zachwalać. Pozostałym zaś mówię – to sama słodycz! Rzucasz czar i nie wiesz, jaki osiągniesz efekt. Czy Twój mag pokona wroga, czy zabije... wszystkich członków własnej drużyny? A może tylko zmieni sobie płeć albo na jego przeciwnika spadnie krowa?

Do gry, jak do wszystkiego, można mieć podejście różne. Wielu znu-

Twierdza między czasem

Nie samym jednak choćby Najdzikszym Magiem stoi TRON BHAALA.

Po stworzeniu głównego bohatera i sekwencji walki z jego siostrą (również potomkinią Pana Mordu) trafiamy na plan astralny. Tu, u Ducha Przeznaczenia możemy skompletować naszą drużynę, wzbogacając ją o dawnych i nowych bohaterów, nawet poległego i zmartwychwstałego Serevoka. Ten niebyt staje się od tej pory naszym domem – bezpieczną przystanią, w której możemy się do woli wyspać, poidentyfikować wszystkie przedmioty czy wymedytować czary. Tu także – słuchając duchów i zjaw a może tylko śniąc?) – poznajemy koleje losu naszego bohatera i tajemnice jego dziedzictwa. A w końcu coś podobnego do impa, a nazywające się Censpenar pomoże nam ze zdobytych tu i tam części złożyć zupełnie nowy, tzw. rozbudowywalny ekwipunek.

Baldur's Gate 2
Iron Bhaala

Taka tutejsza dyskoteka – kto się zmęczy, ten ginie

Wrogowie

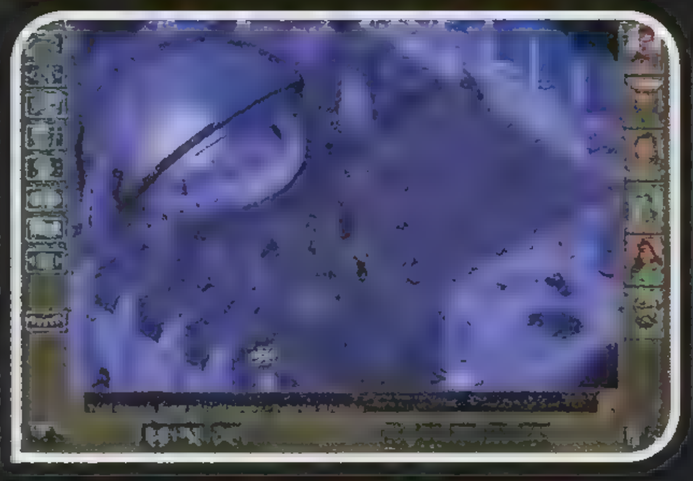
Przyznam uczciwie, że biorąc do ręki ten dodatek, zastanawiałem się, jakich to wrogów można przeciwstawić tak wysokopoziomowym postaciom. Dopiero kiedy usiadłem do gry, doszło do mnie,

(po wejściu do podziemi) „Przypomina mi to piwnicę z rzepą, tylko że w rogu pod ścianą nie leży wujcio Gerhard"

że problem nie polega (a może nie tylko polega) na tym, czy jesteś wystarczająco silny, by pokonać takiego lub innego wroga, ale czy masz umiejętności, odporności i ekwipunek, by tego dokonać.

Leczysz się? Fajnie, ale Twoi wrogowie też. Masz miecz? To sobie go wsadź w buty, bo akurat przeciwnika nie rani zwykła (albo żadna) broń. Twój mag używa Kuli Ognia? Doskonale, ale co może zrobić nią Żywiołowi Ognia? To są rozterki zajmujące gracza TRONU BHAALA.

Nie wskazuje to wszakże jakichkolwiek zaniedbań w dziedzinie nowych wrogów. I owszem – giganty, mieszkańcy planów astralnych, mnóstwo żywiołów i smoków, a także samo „nieludzkie" potomstwo Bhaala, prowadzące wielkie armie – to kości dość twarde nawet dla starych wyjadaczy.



Mechanika

Wypada też wspomnieć o kilku kosmetycznych poprawkach dokonanych w mechanice. Pojawiła się możliwość usuwania czarów z księgi zaklęć oraz – w przypadku wielosowych magów-kapłanów – możliwość przełączania między czarami poszczególnych profesji. Czar Lustrzane Odbicie nie stawia już wizerunków maga w tyralierze, ale grupuje je wokół postaci. Z poziomu konfiguracyjnego można włączyć opcję wyświetlania informacji, dotyczących działania poszczególnych członków drużyny.

Tabela nowych umiejętności

Naturalnemu rozwojowi postaci towarzyszy nabywanie nowych wysokopoziomowych zdolności i czarów, jak np. Cios śmierci, Odporność na magię albo Uderzenie krytyczne – w wypadku wojowników i kapłanów, czy Zastawianie pułapek lub Zabójstwo – w wypadku złodziei i bardów.

Cymes dubbing

Jeśli idzie o stronę techniczną, pochwalić muszę wspaniałą muzykę Inona Zura i Howarda Drossina, klimatem jako żywo przywodzącą na myśl doskonałe tematy Basila Poledoriusa z „Conana". Składam również ukłon wdzięczności CD Projektowi, którego sprawą było spolszczenie gry. Nie jestem zwolennikiem polskiego dubbingu, zawsze bowiem czuję, że w pewien sposób zubaża on samo dokonanie artystyczne, jakim niewątpliwie jest gra. Przecież twórcy według swojego widzimisię dobrali aktorów do konkretnych ról i powierzając dialogi innym, zmieniamy trochę wieżę Eiffla w... trabanta (i jedno, i drugie stoi). Niemniej, tu polskie dialogi są dowcipne i słuchałem ich z prawdziwą przyjemnością. Zaczynam również fakt, że pracę przy dodatku kontynuowali aktorzy zatrudnieni poprzednio. Bo teksty poszczególnych bohaterów co prawda nie zmieniły się, ale narracja jest w końcu całkiem świeża.

Z niekłamaną radością dołączyłem znów do swojej drużyny gnoma Jana Jansena – tylko dlatego, że dubbinguje go Jan Kobuszewski. Pozwoliłem sobie też w niniejszym opisie przytoczyć co celniejsze myśli formułowane przez mojego ulubieńca.

Z ubolewaniem stwierdzam, że nie poprawiły się wizerunki bohaterów „w plecaku". Na widok rozebranych do bielizny elfów w dalszym ciągu mam odruch wymiotny.

Konkluzja

Podsumowując, jeśli podobała Wam się gra BALDUR'S GATE 2, nie wyobrażam sobie lepszego posunięcia niż kupno TRONU BHAALA. Pamiętajcie tylko o zgodności wersji (jeśli polskie jedno, to i polskie drugie). Po zainstalowaniu zaś radzę w programie konfiguracyjnym, w skrótach klawiszowych uaktywnić opcję szybkie wczytywanie i oprócz szybkiego zapisu jak najczęściej powyższej używać, a armie Yaga-Shuray, Abazigala i Sendai będą mogły nagwizdać Waszemu Dzikiemu Magowi. Czego jemu i sobie życzę.

Karalusio

PS I jeszcze jedna rada na koniec: zacznijcie lubić kapłanów – mogą wskrzeszać.

ocena **9/10**

wydawca **Black Isle**
www.interplay.com/bg2throne
dystrybutor pl **CD Projekt**
www.cdprojekt.com
termin wydania pl **Jest**
pc win 95-Me **Pentium 233, 32 MB RAM**

diab Pan

„Teraz od południa nadciąga burza, a dłoń Pana Zniszczenia sięga, by zniweczyć dzieło Starożytnych. Przelewają się piekielne fale – gotowe zmiażdżyć brzegi śmiertelnego świata, potopić ludzi: winnych i niewinnych”.

Wyciąg z Proroctwa Ostatniego Dnia

Nic tak nie cieszy gracza jak możliwość kontynuacji doskonałej gry. A jeśli jeszcze w dodatku poprawione zostają jej słabe strony i dochodzą rewelacyjne nowości, to przeżywa on orgazm. Tak w dwóch zdaniach scharakteryzować można suplement o PANU ZNISZCZENIA do kultowej już dziś gry DIABLO 2.

Pan Nienawiści – Mefisto i jego brat Diablo – Pan Zgrozy ulegli przeciwnikom, a kamienie ich [illegible]czezły na zawsze. Pamiętając [illegible]nak, że grobowiec Tal Rasha by[illegible] pusty, a kapłan Horadrimów w swoim ciele na zawsze uniósł w nieznane duszę Baala. I znów wszystkiemu winien jest Marius – nie tylko nie zniszczył kamienia, ale i pomylił archanioła Tyraela z Baalem. Nie mówmy jednak źle o zmarłych... Pan Zniszczenia jest na wolności, a zebrawszy piekielną armię, chce zawładnąć Sercem Świata – świętym kamieniem z góry Arreat. Z miasta Harrogath dochodzą niepokojące wieści. Oto wprowadzenie do dalszego ciągu doskonałej epickiej opowieści o piekielnej trójcy.

Co nowego?

Niekoniecznie musimy wypełnić dodany V akt. Możemy od nowa zacząć całe DIABLO 2. Zwłaszcza że dzięki kilku zabiegom twórców po zainstalowaniu dodatku nie będzie to już ta sama gra. Primo – w D2:PZ pojawiają się dwie nowe postacie, w które można się wcielic: zabójczyni (assassinka) i druid – obie stosują nowe taktyki walki, zupełnie odmienne od starych. Secundo – ze względu na dodanie V aktu twórcy dokonali zabiegu „cofnięcia jakości broni w stosunku do lokacji”. Już wyjaśniamy ten bełkot. Jak pamiętamy, w kolejnych aktach D2 były udostępniane coraz lepsze rodzaje broni i uzbrojenia. Teraz jest tak samo, tyle że te dobre zaczynają się pojawiać później. Tertio – dwa razy wzrosła objętość kufra, i to mnie najbardziej ucieszyło. Choć zaraz mina mi zrzedła, bowiem te przestrzenie szybko wypełniły talizmany, które dodają premie do cech, runy, które działają podobnie do klejnotów, a także mnogość nowej broni – wszystko to powoduje ciasnotę jeszcze większą niż dotychczas. Ale podobno od przybytku głowa nie boli...

Opisywane powyżej zabiegi nie uniemożliwiły dodania nowych rodzajow broni i uzbrojenia. Wręcz przeciwnie – pojawiła się nawet cała klasa tzw. przedmiotów elitarnych, przewyższających te z wysokich poziomów DIABLO 2, oraz ponad setka nowych artefaktów. Dodano też specjalne przedmioty poszczególnym klasom postaci: Spreparowane głowy jako tarcze nekromancie. Szczękowe kaptury (o Chryste!) barbarzyńcy albo (bez skojarzeń!) dziewicze włócznie amazonce.

Każda broń czy zbroja, nawet ta zupełnie niemagiczna, może być teraz przedmiotem eterycznym. Objawia to się zwiewnością i ulotnością, a brutalnie mówiąc – przezroczystością kształtów. Takie przedmioty mają trochę lepsze cechy, ale za to nie da się ich reperować i po kilku grackich kwintach lub kwartach można obudzić się z ręką w nocniku – stojąc nago albo bez broni przed tłumem wrogów.

Gniazda, jak to ze znawstwem określili polscy lokalizatorzy gry, a po naszemu – miejsca na klejnoty, można teraz zapełniać również runami (po ułożeniu z nich pełnej nazwy przedmioty zyskują dodatkową moc) albo klejnotami w oprawie (po zidentyfikowaniu poznajemy ich możliwości), a w Kostce Horadrimów da się sprokurować wiele nowych kombinacji.

„Pan Zniszczenia jest na wolności i chce zawładnąć Sercem Świata”

Zgon Mefisto

Kącik mechaniczny

Mechanika gry nie zmieniła się radykalnie, choć i tu doszło kilka ciekawych rozwiązań. Między innymi nareszcie mamy wpływ na najemników (niewielki co prawda, ale zawsze) – przynajmniej w kwestii uzbrojenia i leczenia. Teraz bowiem przy napotkanych studniach można wyleczyć nie tylko siebie, ale i swoich wynajętych czy przyzwanych towarzyszy (np. nekromanta może leczyć szkielety i golema).

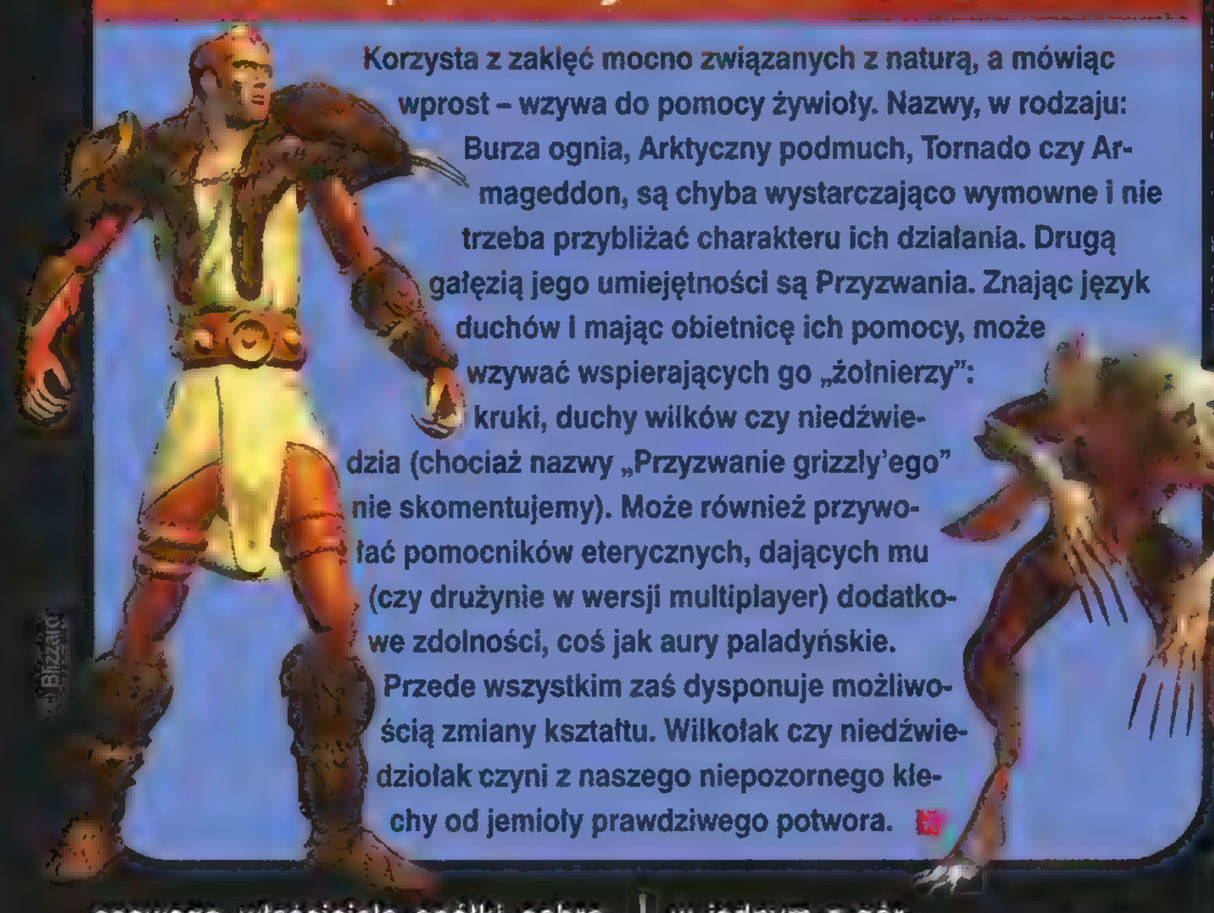
Najemnicy, jeśli już o nich mowa, awansują też na kolejne poziomy, podnosząc swoje zdolności, i przechodzą z nami z aktu do aktu. Kiedy zginą, można ich wskrzesić u miej-

oczami maniaka

Moim zdaniem, D2:PZ to dla każdego miłośnika D2 pozycja obowiązkowa. Nowy akt i dwie nowe postacie to już wystarczający powód, by dodatek ten zakupić. Ale urozmaicenie gry wynika nie tylko z tego. Nowe przedmioty i inne zmiany w samej rozgrywce sprawiają, że „stare” postacie wymagają zupełnie nowego stylu grania – to daje nam wprost niesamowite możliwości powtórnego zanurzania się w świat D2 bez najmniejszych obaw o nudę. Znakomitym pomysłem są też talizmany, runy, klejnoty i przedmioty, które można tworzyć w Kostce. Gra w sieci jest ciekawsza, trudniejsza w pojedynkę, ale gdy gramy w drużynie, pozwala szybciej awansować. PAN ZNISZCZENIA jest dla DIABLO 2 tym, czym dla STARCRAFTA był BROODWAR – jeżeli DIABLO, to tylko z dodatkiem (choć tak właściwie gra powinna tak wyglądać już od początku)!

D2.o 2 Zniszczenia

Nowe profesje: DRUID



Korzysta z zaklęć mocno związanych z naturą, a mówiąc wprost – wzywa do pomocy żywioły. Nazwy, w rodzaju: Burza ognia, Arktyczny podmuch, Tornado czy Armageddon, są chyba wystarczająco wymowne i nie trzeba przybliżać charakteru ich działania. Drugą gałęzią jego umiejętności są Przyzwania. Znając język duchów i mając obietnicę ich pomocy, może wzywać wspierających go „żołnierzy": kruki, duchy wilków czy niedźwiedzia (chociaż nazwy „Przyzwanie grizzly'ego" nie skomentujemy). Może również przywołać pomocników eterycznych, dających mu (czy drużynie w wersji multiplayer) dodatkowe zdolności, coś jak aury paladyńskie. Przede wszystkim zaś dysponuje możliwością zmiany kształtu. Wilkołak czy niedźwiedziołak czyni z naszego niepozornego klechy od jemioły prawdziwego potwora.

scowego właściciela spółki ochroniarskiej (w IV akcie u archanioła Tyraela). Wierzcie nam, że na wysokich poziomach to dużo bardziej opłacalne niż wynajęcie nowego leszcza barowego.

Nowością jest także możliwość szybkiej zmiany broni. D2:PZ pozwala na wybór między dwoma zestawami. Nie musimy już strzelać z łuku do potwora, który akurat łaskocze nas w pięty. Można szybko zamienić łuk na miecz i po bożemu dać łobuzowi w michę.

Doskonałym pomysłem jest wprowadzenie opcji tzw. minimapy. Ma ona powierzchnię zaledwie ćwierci dotychczasowej, a wyświetlana jest w jednym z górnych rogów ekranu. W lokacjach wpływa to niebagatelnie na klarowność sytuacji.

Nie możemy przemilczeć nowych potworów. Ożywione ścierwa to szkielety podwójnie zmartwychwstałe, które raz pokonane, nie rezygnują z walki. Między innymi powracają sukkuby – nasze ulubione skrzydlate diabliczki z DIABLO 1, ale albo to starość, albo już nie są tak miodne jak te dawne, z wdzięcznym krzykiem nakrywające się skrzydłami.

Trochę techniki

Zainstalowawszy dodatek, dostajemy wreszcie możliwość wybrania drugiej rozdzielczości. Oprócz odwiecznej 640X480 pojawiła się także 800X600. Widać zatem większy kawałek świata gry, a co za tym idzie – wcześniej można przygotować się do walki ze zbliżającymi się wrogami.

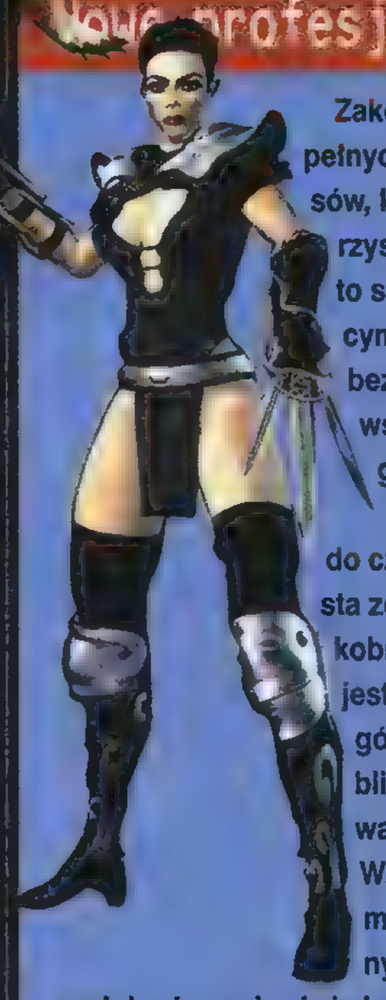
Nade wszystko jednak zachwyca muzyka. W dotychczasowych aktach oczywiście gra pijany skrzypek (bez obrazy), jak zwykłem (Karalusio – przyp. red) określać muzykę z miasta DIABLO 1. Ale w V akcie szok! Genialne kompozycje Matta Uelmena w doskonałym wykonaniu Orkiestry Symfonicznej Słowackiego Radia po prostu rzucają na kolana. Fantastyczne są również oba filmy: wprowadzający i kończący V akt.

Powilkołaczysz?

wierzcie nam – w PANU ZNISZCZENIA nie ma czego się czepiać. Nawet nietoperz wybiłby sobie zęby. O czym solennie zapewniają, życząc dobrej zabawy...

Karalusio i Zulu

Nowe profesje: ZABÓJCZYNI



Zakon Zabójczyń Magów – jak brzmi pełna nazwa tych pełnych wdzięku morderczych wojowniczek – to relikt czasów, kiedy dwóch braci prowadziło ze sobą wojnę, wykorzystując do tego pomoc demonów. Postać zabójczyni to skrzyżowanie zdyscyplinowanej wojowniczki ze znającym techniki infiltracji szpiegiem. Nie używa ona magii bezpośrednio, choć posiłkuje się nią, polegając przede wszystkim na mocach ciała i umysłu. W walce posługuje się dość egzotyczną bronią: ostrzami i szponami. Na grę przekłada się to w ten sposób, że mamy do czynienia z taką wschodnią wojowniczką, która korzysta ze stylów walki i technik typu Pazur smoka, Uderzenie kobry czy Ognisty podmuch. Przede wszystkim jednak jest mistrzynią pułapek – zakładając je, demoluje wrogów bez brudzenia sobie rąk. Jeśli zdecydujemy się na bliskie starcie z potworkami, godne polecenia są sztuki walki. Każda z nich obecna jest w dwóch formach: Wzmocnień umiejętności i Kończących uderzeń. Innymi słowy – biegając po polu, tłuczemy potwory (jednym klikiem) i zbieramy energię, by potem, gdy na naszej drodze pojawi się jakiś mocniejszy, zrobić mu... sru! – Sarajewo, kapcie, nazwisko i tłusta plama na trawie.

Armageddon

Podsumowanie

Właściwie za podsumowanie wystarczyłoby jedno słowo – ideał! Można, oczywiście, przez całe życie być malkontentem i kręcić nosem nawet na widok Tadż Mahal albo wzorem nietoperza nic nie widzieć i wszystkiego się czepiać, ale

ocena **9.5/10**

wydawca **Blizzard** ●
www.blizzard.com/diablo2exp/ ●
dystrybutor pl **CD Projekt** ●
www. cdprojek.ekt.com ●
termin wydania pl **Jest** ●
pc win 95-Me **Pentium II 233, 32 MB RAM** ●

Ze względu na swą modułową konstrukcję FLIGHT SIMULATOR 2000 jest idealną platformą do tworzenia iście szatańskich pomysłów. Tym razem materiału o dodatkach do niego uzbierało się nam aż na dwie bite strony.

TopGun & Rif

CORPORATE PILOT

Do dyspozycji oddano nam tu maszyny z tzw. segmentu biznesowego. Są więc takie cacka, jak: Beechcraft Starship, Rockwell Twin, Commander, Cessna Citation X, Dessault FalconJet 2000, Cessna 441 Conquest i BeechJet 400. Każdy z tych samolotów ma funkcjonalny kokpit, który pozwala na rozglądanie się w ośmiu kierunkach. Modele są dobrze zaprojektowane i pokryte ładnymi teksturami. O ruchomych częściach czy zestawie odgłosów pracy silnika i hydrauliki już nawet nie wspominam. Godne uwagi są wnętrza. W kabinie widać pilotów, a przez okienka w kadłubie da się obejrzeć wnętrze przedziału pasażerskiego. Również modele lotu są dopracowane, pilotaż jest więc przyjemny. Na szczególną uwagę zasługuje Beechcraft Starship. Ma niesamowite kształty i bez większych przeróbek mógłby udawać statek kosmiczny – przednie usterzenie, dwa pchające silniki i wąskie skrzydła, zakończone statecznikami pionowymi. Pilotowanie tego to prawdziwa przyjemność. Reszta samolotów może nie jest aż tak ciekawa, ale i tak niezła. Na płytce z CORPORATE PILOT mamy też demo RADAR CONTAKT. Te dwa dodatki doskonale ze sobą współpracują i są warte zdobycia. Wszystko dopieszczono do ostatniego detalu – po prostu kawał solidnej roboty.

Abacus
www.abacus.com

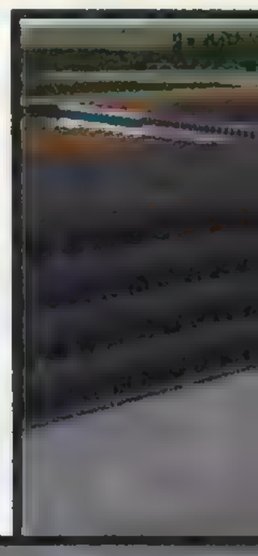
POLYNESIA 2000

To ogromna i bardzo szczegółowa sceneria, która ma odwzorowywać Polinezję Francuską. Autorzy chwalą się, że w swym programie pokryli ponad 1 200 000 km^2 terenu. Co prawda, większość z tego to ocean, ale i tak jest na co popatrzeć. Jedyne porównanie, jakie przychodzi do głowy, to FLANKER 2.0. Pod względem liczby obiektów i szczegółowości ich opisu P2000 wcale mu nie ustępuje. Za przykład niech posłuży Tahiti. W porcie lotniczym odtworzono praktycznie każde drzewko i każdą lampę oświetlającą płyty postojowe. Płyciny wokoło wysp pokryte są śliczną teksturą, a w mieście widać wszelkie budynki. Do tego doskonale dobrane kolory – wszystko wygląda jak na pocztówce! Niestety, ma to swoją cenę. W tym wypadku są nią naprawdę duże wymagania sprzętowe. Nie wiem, jaki komputer byłby w stanie zasymulować przy maksymalnej liczbie detali płyny lot nad tą scenerią. Instalacja programu jest automatyczna. Na pochwałę zasługuje dokumentacja. Mamy tu mapki najważniejszych wysp, krótki opis każdej z nich oraz pełną listę pomocy nawigacyjnych. Ciekawa jest interaktywna mapka. Po uruchomieniu tego programiku otrzymujemy dostęp do zdjęć i krótkich opisów wysp. Każdy z nich zawiera informacje o wartych zobaczenia lokacjach. Tę scenerię powinien dołączyć do swojej kolekcji każdy użytkownik FS2000 – o ile tylko posiada odpowiednio mocny sprzęt. Uwaga! Są tu tekstury o rozdzielczości nawet 1024x1024. Z tego powodu na starszych kartach (np. Voodoo 1, 2 i 3) niektóre z nich w ogóle nie będą wyświetlane.

Flightworld Editions
www.polynesia2000.com

REAL AIRPORTS

Ten program jest jakby połączeniem obu powyższych. Ma zarówno nowe scenerie, jak i nowe samoloty. Do naszej dyspozycji oddano siedem portów, a są one rozsiane po całym świecie: Paryż Orly (Francja), Kolonia/Bonn (Niemcy), Houston (Texas), London Gatwick i Milan Malpensa (Włochy), Rio de Janeiro (Brazylia) i Zurich (Szwajcaria). Scenerie są bardzo ładne i mają jedną zasadniczą zaletę: stanowią kompromis między wyglądem a wymaganiami sprzętowymi. Prezentują się minimalnie gorzej niż na przykład Amsterdam Schiphol, ale za to chodzą zdecydowanie szybciej. Na niektórych lotniskach zastosowano ciekawy trik. Wokoło terenu postawiono teksturę, która udaje oddalone miasto. Podczas kołowania jest to praktycznie nie do odróżnienia i wychodzi dopiero po starcie, a i to też tylko kiedy zaczniemy się rozglądać za tymi „oddalonymi" budynkami. Druga część to samoloty. Do naszej dyspozycji jest cała rodzina maszyn produkcji Airbusa, a dokładnie modele: A319, A320, A321, A330 i A340. Mają one własne kokpity, a co ciekawsze – występują w dwu wersjach. Podróż można odbyć siedząc na prawym bądź lewym fotelu. Szczerze mówiąc, do tej pory nie spotkałem się jeszcze z taką możliwością. Wprawdzie taki wybór nie ma jakiegoś większego znaczenia, ale zawsze jest to jakieś urozmaicenie. Model lotu poprawny i bez większych uchybień. Wygląd zewnętrzny też niczego sobie. Ruchome części oraz kilka możliwych malowań – jest w czym wybierać. Podobnie jak sceneria, tak i samoloty są kompromisem między dokładnością ich wykonania a szybkością działania i liczbą typów. W porównaniu do tych z CORPORATE PILOT mają mniej detali. Brakuje „wnętrz" oraz ośmiokierunkowych paneli. Całość spina zestaw kilku przygód, pozwalających na wykonanie lotu pomiędzy nowymi lotniskami z pełnym ATC. Jest to bardziej uniwersalny dodatek. Trochę mniej interesujący niż dwa powyższe, choć nadal wart zakupu.

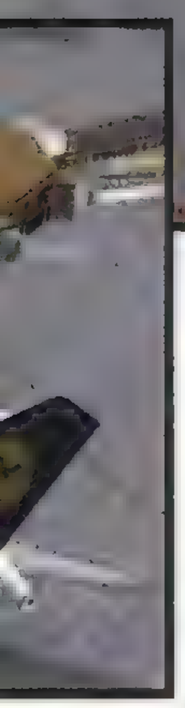


Just Flight
www.justflight.com

BATTLE FOR MIDWAY

Dodatek przeznaczony do CFS oraz CFS2. Podczas instalacji należy zdecydować, którą wersję chce się mieć. Abacus jest znany z dodatków do CFS. Na jego koncie jest chociażby doskonały TUSKEGGE FIGHTERS o walkach na południu Europy. Tu dostajemy dwie nowe bitwy: tytułową o Midway oraz na Morzu Koralowym. Mamy 12 modeli samolotów: A6M2, Val, B–17, Buffalo, F4F, N1K2–J, J7W Shinden, G4M, Ki–43, P–38, SBD–3 i TBD–1. Ich jakość jest

FS 2000 DODATKI



A6M2 i F4F. Najbardziej dziwią te ostatnie, pokrywają się z firmowymi samolotami, a jednocześnie są od nich dużo gorsze. Dotyczy to wszystkiego – począwszy od modelu, przez kokpit, a na fizyce lotu skończywszy. Co najśmieszniejsze, w niektórych misjach używane są stare maszyny, a nie nowe, dostarczone w dodatku. Samoloty to oczywiście nie wszystko. Podstawą są misje. Sześć z nich (po trzy dla JAF i USAF) odtwarza przebieg bitwy na Morzu Koralowym, a pozostałe dziesięć (znowu równy podział między obie strony) to bitwa o Midway. Wszystkie misje są dostępne jako „pojedyncze misje" – nie ułożono ich w żadną kampanię. Przed nami eskortowanie samolotów uderzeniowych, obrona lotnisk oraz atakowanie okrętów. Trochę przykro, że CFS2 nie radzi sobie zupełnie z wieżyczkami na samolocie gracza. Są to tylko nieruchomo zainstalowane karabiny. Ale to wada samej gry, a nie tego dodatku. To zdecydowanie najsłabszy z opisywanych dziś dodatków. Niedopracowny pod względem technicznym i niedokończony. Po Abacusie można się było spodziewać dużo więcej. Pod względem jakości BATTLE FOR MIDWAY może się równać z wieloma darmowymi dodatkami z Sieci.

Abacus
www.abacus.com

HARRIER JUMP JET

Maszyny tutaj udostępnione mają typowo wojskowy charakter. Stąd, pomimo że istnieje możliwość nałożenia ich na FS2000, lepiej będzie uczynić to na innych znamienitych grach Microsoftu, np. obu częściach COMBAT FLIGHT SIMULATORA. Do naszej dyspozycji oddano przede wszystkim 17 przeróżnych wariacji samolotu szturmowo–rozpoznawczego Harrier. Możemy więc siąść za sterami szeregu wersji Gr (AV w oznaczeniu amerykańskich modeli). Jako bonus znalazł się tu pierwszy z prototypów, czyli Hawker Siddeley P.1127. Poszczególne samoloty są idealne wymodelowanie i pokryte odpowiednimi dla nich teksturami. Również wszystkie kokpity odzwierciedlają różnicę między kolejnymi modelami. Harrier to maszyna tzw. segmentu VSTOL (Very Short Take Off and Landing), czyli po prostu – samolot pionowego startu i lądowania. Tę możliwość zawdzięcza silnikom o zmiennym wektorze ciągu. Oprócz pionowego startu i lądowania ich charakterystyka umożliwia wykonywanie całkiem sympatycznych manewrów, jak np. zawiśnięcie w powietrzu (tak jak to czynił Arnie w „Prawdziwych kłamstwach"). Oprócz Harrierów w pakiecie znalazło się jeszcze pięć innych maszyn: dwie wersje A4 Skykawk, IAI Dagger, Pucar i helikopter sił Jej Królewskiej Mości – Sea King. Wszystkie wykonane są z wielką starannością i dbałością o szczegóły.

HARRIER JUMP JET po nałożeniu na CFS udostępnia kampanię w realiach konfliktu brytyjsko–argentyńskiego o Falklandy–Malwiny z 1982 roku. Składa się ona z 20 misji, a grać można tak po stronie brytyjskiej, jak i argentyńskiej (stąd dodatkowe maszyny). Misje nie są wyjątkowo trudne, ale zapewniają niezłą zabawę – szczególnie że twórcy pakietu dołożyli starań, by walki rozgrywały się w złych warunkach pogodowych i na niskich wysokościach. By nadać potyczkom większego realizmu, podniesiono poziom obrony przeciwlotniczej i dodano całą masę sprzętu pływającego. Duże wrażenie robi zwłaszcza HMS Invincible. CFS2 nie obsługuje rakiet naprowadzanych. W przypadku HJJ stanowi to pewien mankament – wszelkie walki toczą się przy użyciu broni maszynowej. To z pewnością bardzo ciekawy dodatek dla osób namiętnie grających w FS2000 i CFS2. Spora liczba profesjonalnie przygotowanych maszyn i walki o Falklandy to z pewnością duża gratka. Muszę jednak zaznaczyć, że jest to dodatek komercyjny, na który trzeba wysupłać sporo grosza. Mam wątpliwości, czy przy tak dużej liczbie darmowych nakładek znajdą się w naszym kraju zapaleńcy, którzy zechcą to zakupić.

Just Flight
www.justflight.com

bardzo zróżnicowana. Począwszy od bardzo dobrego modelu Shindena (ciekawostka ze względu na rzadkość występowania tego samolotu – ostatnio widziałem go w ACES OF PACYFIC), przez poprawne modele Buffalo i Ki43, aż do najgorszych

MICROSOFT LINKS 2001 EXPANSION PACK

Ale to już było. I nie wróci więcej..." śpiewa Maryla Rodowicz. Inaczej jest w firmie Microsoft, która ostatnio postanowiła serwować nam stare gry na nowo, wzbogacając je tylko o parę nowych elementów. Tak uznany producent powinien chyba wysilić się jednak na nieco więcej? Samych siebie ludzie Billa Gatesa przeszli wypuszczając niedawno serie add–onów do FLIGHT SIMULATORA, AGE OF EMPIRES i jeszcze kilku innych gier. Z pewnością byłoby miło, gdyby dali coś nowego, zamiast tylko reanimować przeszłość. A może w Redmond czas stanął w miejscu? Aby jednak być obiektywnym, trzeba przyznać, iż większość wprowadzonych innowacji podnosi atrakcyjność odgrzewanych przebojów. Aczkolwiek...

Omawiany poniżej dodatek do serii symulatorów golfa, kryjących się pod wspólną nazwą LINKS, jest najbardziej rozbudowany ze wszystkich, jakie dotychczas powstały i dla fanów kijkowego szaleństwa może stanowić sporą gratkę. Niestety, współpracuje jedynie z najświeższą wersją gry, datowaną na rok 2001. Dzięki zamieszczonemu konwerterowi można jednak importować tereny, które były dostępne w LINKS LS.

W sumie pakiet ten oferuje nam cztery pola golfowe. Z czego dwa zupełnie nowe – Thanksgiving Point (Lehi w stanie Utah), Canyons Course at Bighorn (Palm Desert w Kalifornii). Kolejne są odnowionymi wersjami Banff Springs (Alberta w Kanadzie) i Pellican Hill (Newport Coast, Kalifornia). Otrzymujemy też dwa profile golfistów: leworęcznego, kanadyjskiego mistrza Mike'a Weiera i zwycięzcę Alaska State Open z roku 1985 – Keitha Clearwatera. Wraz z Anniką Sorenstam, legendarnym Arnoldem Palmerem i Sergio Garcią – zeszłorocznym pogromcą słynnego Tiger Woodsa, daje nam to pięciu czempionów, w których możemy się wcielić lub z którymi możemy się zmierzyć w wirtualnym turnieju. Expansion pack zawiera także dwa zestawy narzędzi do tworzenia własnych torów golfowych (współpracuje z dodatkiem ARNOLD PALMER COURSE DESIGNER). To właśnie w nich tkwi siła tego programu. Łącznie z APCD mamy teraz do dyspozycji ponad 1800 przeróżnych obiektów (krzaczory, drzewa, budynki, doły z piaskiem i wiele, wiele innych), z których możemy sobie stworzyć pole praktycznie w dowolnym zakątku świata.

wienia krajobrazu – ot, choćby kołyszące się pod wpływem wiatru drzewa, falująca powierzchnia stawu, płynące po niebie obłoki itd. Fajną rzeczą byłby też widok z pozycji szybującej w powietrzu piłeczki – niewątpliwie dodałoby to rozgrywce dynamizmu.

Tym wszystkim, którzy chcieliby rozruszać kości, a szczęśliwie dysponują środkami na zakup sprzętu do golfa (niemałymi, niestety), gorąco polecam eskapadę na prawdziwe pole. Kto wie? Może dzięki temu narodzi się nowy polski mistrz tego sportu, na miarę przedwojennego sławnego golfisty Karola hr. Radziwiłła? Tym jednak, którzy nie posiadają wystarczających funduszy, a chcieliby za niewielkie pieniądze przeżyć choć namiastkę emocji dostarczanych przez ten, bądź co bądź, elitarny sport, LINKS 2001 wraz ze swym najnowszym dodatkiem może nieco przybliżyć spełnienie marzeń.

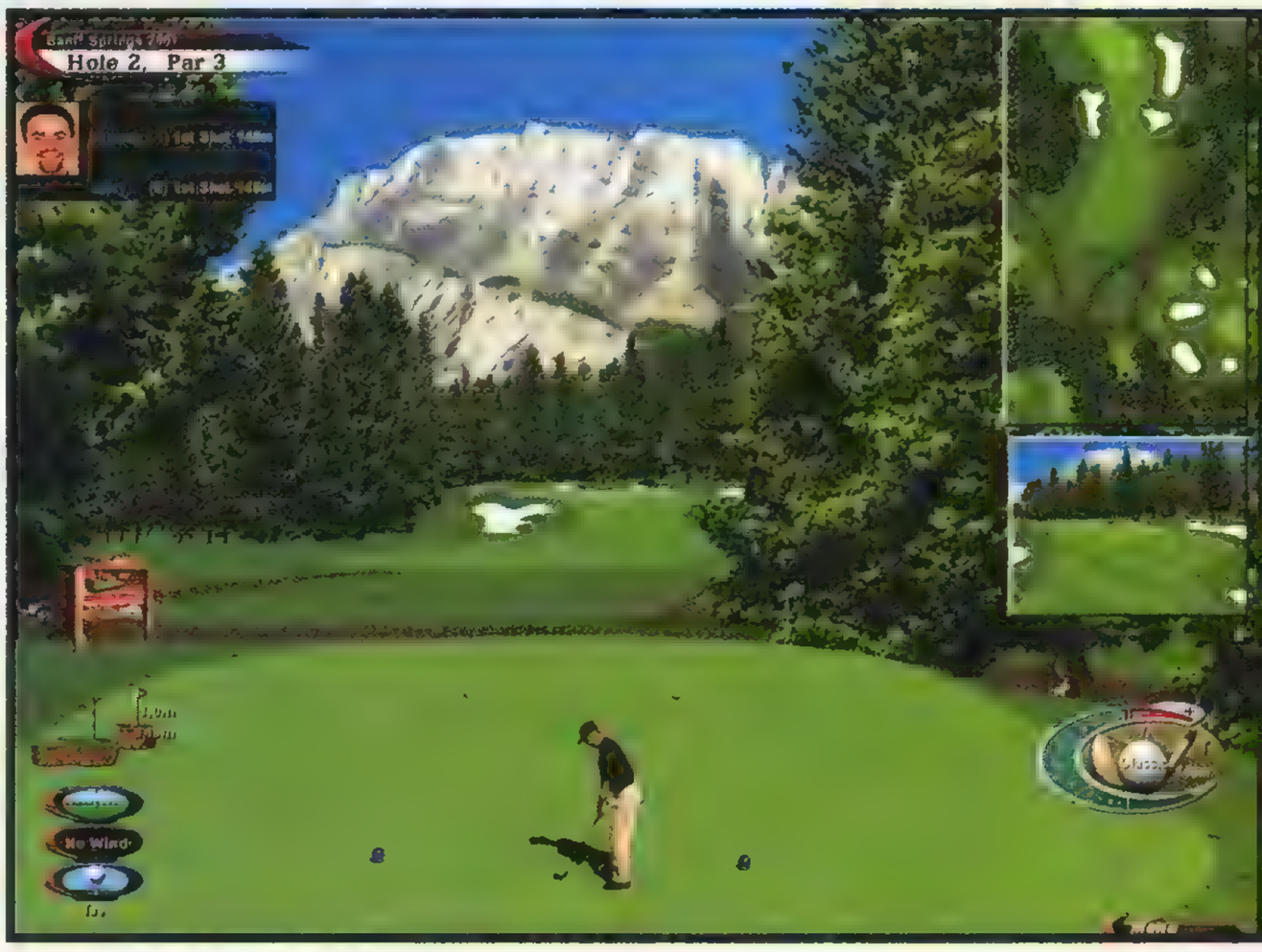
Yaromir

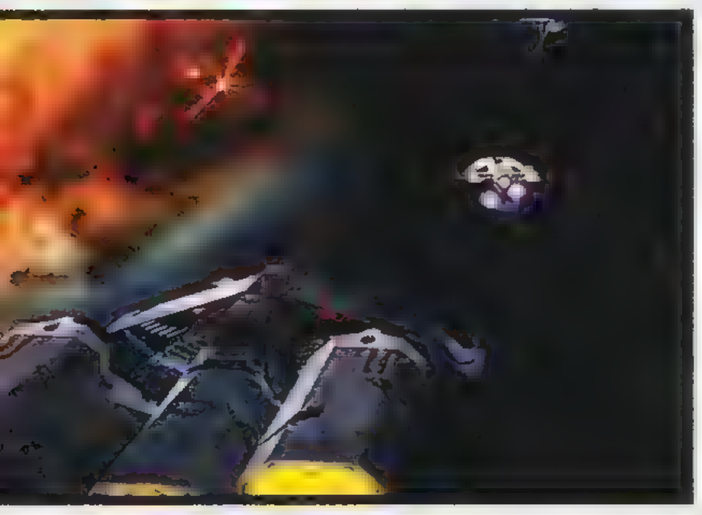
ocena **6/10**

wydawca **Microsoft**
www. microsoft.com
dystrybutor pl **Microsoft**
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium 200, 64 MB RAM**

Wraz z dodatkiem na płytce zamieszczono również nową łatkę do gry. Oferuje ona dynamiczną kamerę (obserwacja terenu z różnej perspektywy) i funkcję umożliwiającą wyświetlenie trajektorii lotu piłeczki. Podobno poprawiono także dźwięk (he, he teraz oprócz aplauzu publiki i komentarza zawodnika co pięć minut słychać ćwierknięcie ptaszka, a co dziesięć – warkot przelatującego helikoptera).

Ogólnie, MS LINKS 2001 EXPANSION PACK jest tworem udanym. Szkoda tylko, że nie poprawiono w nim bardzo statycznego otoczenia (jedynym animowanym elementem tła są przelatujące w oddali piksele, które udają ptaki). Jest przecież wiele możliwości ożywienia krajobrazu – ot, choćby kołyszące się pod wpływem wiatru drzewa, falująca powierzchnia stawu, płynące po niebie obłoki itd. Fajną rzeczą byłby też widok z pozycji szybującej w powietrzu piłeczki – niewątpliwie dodałoby to rozgrywce dynamizmu.





STAR TREK STARFLEET COMMAND ORION PIRATES

Seria STARFLEET COMMAND ma w USA tradycję nieporównanie dłuższą niż w Polsce. Co tu dużo mówić – u nas ogranicza się tylko do trzech gier komputerowych (SC, SC vol. 2: EMPIRES AT WAR (NSS'87) oraz właśnie SC: ORION PIRATES), z których pierwsza została wydana w roku 1999. Natomiast fani za oceanem z nostalgią wspominają swoje pierwsze kontakty z planszowym pierwowzorem – STAR FLEET BATTLES, u nas zupełnie nieznanym (no, może poza wąskim gronem entuzjastów). Na szczęście nie zmniejsza to ich atrakcyjności – równie wysokiej dla wszystkich fanów „Star Treka".

ORION PIRATES to samodzielny dodatek (a właściwie swego rodzaju kontynuacja) EMPIRES AT WAR. Ponieważ do właściwego funkcjonowania nie wymaga poprzedniej gry, jego zalety będą mogli docenić także i nowicjusze. Znajdziemy tu 12 nowych kampanii, tyle samo misji multiplayera oraz 26 misji skirmish. Jak się zapewne domyślacie, akcja większości z nich kręcić się będzie wokół tytułowych piratów z Oriona – de facto zbrojnego ramienia rządu, nastawionego na ekstremalnie szybki wzrost gospodarczy. W grze pojawia się 8 ich frakcji (oczywiście, każdą można kontrolować), jednakże w zasadzie nie różnią się niczym poza nazwami i podłożonymi głosami – za każdym razem otrzymujemy taki sam interfejs oraz zbliżone modele statków. Grać można także po stronie jednego z dostępnych wcześniej imperiów i organizacji politycznych – Federacji, Klingonów, Romulan, Liran itd.

Poza tym główną nowością jest w pełni funkcjonalny (nareszcie!) system Dynaverse 2. Zapewnia on automatyczne generowanie dowolnej liczby misji wraz z dynamicznie zmieniającymi się układami politycznymi w tle – w rezultacie gracz odnosi wrażenie, iż akcja toczy się w „żywym", a nie predefiniowanym wszechświecie. Dynaverse miał być zaimplementowany tu już rok temu, jednak producent w ostatniej chwili go zablokował (zapewne ze względu na niewystarczające dopracowanie). Co prawda, opublikowano patch, jednak sporo graczy znajdzie ów system dopiero w ORION PIRATES.

Interfejs pozostawiono bez zmian. Dowodzenie podczas misji nie stanowi większego problemu, jednakże w trakcie rozgrywania kampanii zapewne da się graczom mocno we znaki. Wybór misji spośród wszystkich dostępnych jest bowiem wyjątkowo utrudniony i trzeba żonglować co najmniej kilkoma ekranami z danymi, zanim znajdziemy ten właściwy. Natomiast stosowany podczas walki interfejs, mimo iż wymaga poświęcenia kilkunastu minut na opanowanie klawiszologii, jest całkiem wydajny i przyjemny w obsłudze.

Akcja gry utrzymana jest, podobnie jak w poprzednich odsłonach SC, w bardzo patetycznej atmosferze. Zresztą, nic dziwnego – tutaj walczą potężne statki wojenne, nie jakieś tam zwinne myśliwce. Ma być dostojnie – i tak właśnie jest. Powolne manewry, potężne salwy z broni pokładowej, zdolne obrócić w pył niewielkie miasto, błyski pól siłowych, usiłujących powstrzymać ogień przeciwnika – z całą pewnością nie można odmówić ORION PIRATES specyficznej atmosfery.

Przyznam, że gra jest trudna do oceny. Otrzymujemy tu bowiem wszystkie elementy dostępne w EMPIRES AT WAR (łącznie z tutorialem!), niezbyt więc uczciwe byłoby polecanie jej fanom tamtego tytułu – zaś kupno samodzielnej gry tylko dla dodatkowych misji jest średnio sensowne (choć oczywiście równocześnie nie będę tego odradzał). ORION PIRATES wiele satysfakcji sprawi natomiast tym, którzy po STARFLEET COMMAND sięgną po raz pierwszy – to naprawdę niezła gra, ze swoistym klimatem, wymagająca zarówno umiejętności manualnych, jak i pewnego zmysłu strategicznego.

Pooh

ocena **7/10**

wydawca **Interplay**
www.interplay.com/sfc-op
dystrybutor pl **CD Projekt**
www.cdprojekt.com.pl
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium 350, 64 MB RAM**

Operation

Cz. 1

Witam w pierwszej części poradnika do OPERATION FLASHPOINT! W tym miesiącu zajmiemy się przeglądem imponującego wyboru uzbrojenia oraz pojazdów, które można znaleźć w grze. Za miesiąc natomiast przyjrzymy się kilku przydatnym strategiom. Jednak zanim jeszcze przystąpicie do lektury, pragnę zwrócić Waszą uwagę na jedno – akcja gry toczy się w roku 1985, tak więc wszelkie wyposażenie dostosowane jest do realiów historycznych z tego okresu. Używam także określenia „Rosja" do opisania przeciwników, jako że pojawiające się grze zbuntowane wojska spod znaku czerwonej gwiazdy nie są, de facto, tożsame z Armią Czerwoną.

Pooh

UZBROJENIE I WYPOSAŻENIE NATO

M16A2

Karabinek kalibru 5,56 mm, podstawowe wyposażenie armii USA. Mimo wielu modyfikacji, jakim go poddawano od czasów wojny w Wietnamie, nadal pod względem niezawodności jest to broń znacznie ustępująca kałasznikowowi .

XM-177E2 Commando

Modyfikacja M16, dokonana przez zakłady Colta. Pierwowzór skrócono i dodano tłumik płomieni. „Commando" jest bardzo chętnie używany przez służby specjalne.

M21

Sprzęt snajperski, modyfikacja karabinu M14. Zasięg skuteczny to ok. 820 m. Wyposażony jest w celownik optyczny o przybliżeniu 3x–9x.

M60

Karabin maszynowy kalibru 7,62 mm, używany przez armie NATO od lat 50. Stanowi wyposażenie czołgów i transporterów opancerzonych, może być także używany przez żołnierzy piechoty.

HK MP5 SD6

Jeden z nasłynniejszych pistoletów maszynowych świata – 9 mm M5, tutaj w wersji z tłumikiem. Bardzo celny, niezawodny i łatwy w obsłudze.

M-72 LAW

Podstawowa broń przeciwpancerna amerykańskiej piechoty. Bardzo łatwa w obsłudze, może być odpalana zarówno z prawego, jak i lewego ramienia. Skuteczność ogranicza mały zasięg, około 200 m.

M2 Carl Gustav

Szwedzkie bezodrzutowe działo przeciwpancerne, obsługiwane przez dwu ludzi. Jego zasięg skuteczny to ok. 500–700 m (zależnie od używanej amunicji).

FIM92A Stinger

Samonaprowadzająca się (na podczerwień) rakieta przeciwlotnicza, wykorzystywana przeciwko celom na niskim pułapie. Skuteczna obrona dla żołnierzy piechoty zarówno przed śmigłowcami, jak i np. rakietami typu Cruise.

UZBROJENIE I WYPOSAŻENIE ROSJA

AK74

Co tu dużo mówić – po prostu kałasznikow. Model 74 to modyfikacja pierwowzoru – modelu AK47. Ten karabinek kalibru 5,45 mm można znaleźć na wszystkich kontynentach, w każdym zapalnym zakątku Ziemi.

AK74 SU

Skrócona wersja AK74, przeznaczona dla oddziałów specjalnych. Charakteryzuje się dużą szybkostrzelnością i większym rozrzutem.

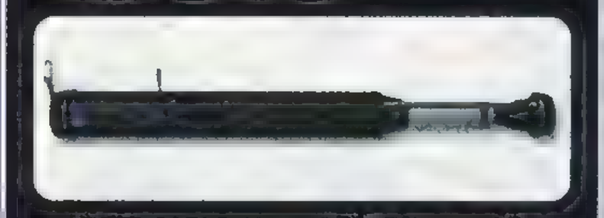
SWD Dragunow

Karabin snajperski kalibru 7,62 mm. Standardowo wyposażony w celownik optyczny 4x. Zasięg skuteczny wynosi około 1 kilometra.

PK 7,62

Standardowy karabin maszynowy państw byłego Układu Warszawskiego. Kaliber 7,62 mm, szybkostrzelność około 800 strzałów na minutę.

RPG-75



Jednorazowa rakietowa broń przeciwpancerna, wprowadzona do służby w roku 1962. Mało skuteczna przeciwko czołgom nowej generacji, przebija pancerz około 250 mm.

9K32 Strieła 2

Samonaprowadzająca się (na podczerwień) rakieta przeciwlotnicza małego zasięgu. Odpalana z ramienia, rosyjski odpowiednik Stingera. Jej polska modyfikacja to rakieta GROM.

POJAZDY NATO

M151 A2 Jeep

Jeden z najbardziej uniwersalnych (przed wprowadzeniem HMMWV – hummera) pojazdów armii amerykańskiej, spadkobierca legendarnego willysa. Mieści trzech żołnierzy + kierowcę, na szosie wyciąga 120 km/h, spala 20 litrów benzyny na 100 km.

M-939 5t

Ciężarówka ogólnego przeznaczenia. Na „budzie" zmieści się 10 żołnierzy lub 5 ton wyposażenia. Napędza ją sześciocylindrowy turbodiesel o pojemności 8,3 l. Moc 240 KM zapewnia jej maksymalną szybkość 86 km/h. Niezbyt ekonomiczna – spala ok. 55 l / 100 km.

M113/ M113 Ambulance

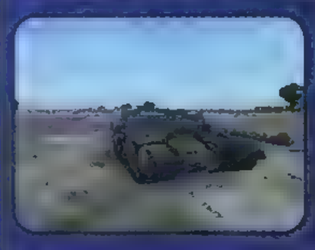
Bestseller US Army w kategorii transporterów opancerzonych. Do dzisiaj wyprodukowano go ponad 80 tys. sztuk w więcej niż 40 odmianach. W OF występuje w dwu wersjach – jako klasyczny transporter opancerzony (mieści 11 osób + 2 członków załogi) oraz ambulans (kierowca + lekarz i sanitariusz). W obu wypadkach wnętrze chronione jest przez aluminiowy pancerz o grubości od 3,8 do 4,45 mm.

Flashpoint

M60

Poprzednik Abramsa M1A1 w armii amerykańskiej, obecnie używany głównie przez Gwardię Narodową. Wyposażony armatę 105 mm i karabin maszynowy 7,62 mm. Krytykowany za zbyt dużą wysokość oraz ograniczone możliwości poruszania się w terenie.

M1A1 Abrams



Jeden z najlepszych i najpopularniejszych czołgów śmigających po polach bitew. Przewagę nad przeciwnikami zapewnia mu reaktywny pancerz, chroniący przed pociskami kumulacyjnymi, oraz doskonały system kierowania ogniem, który sprawia, że pociski wystrzeliwane ze 120-mm armaty trafiają w cel nawet przy szybkim ruchu czolgu i celu. Wyposażony jest dodatkowo w karabin maszynowy 7,62 mm. Masa 70 ton, szybkość maks. 67 km/h.

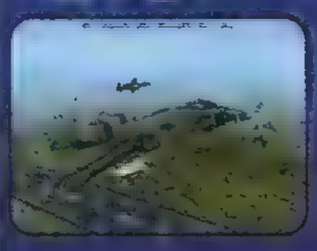
AH1 Cobra

Lekki śmigłowiec, od czasów Wietnamu stale udowadniający swą uniwersalność. Wykorzystywany głównie do zwalczania czołgów (8 niekierowanych rakiet TOW), wyposażony także w trójlufowe działko 20 mm M197.

UH60 Balckhawk

Śmigłowiec transportowy, mogący przewieźć 14 żołnierzy na odległość 600 km. Szybkość maks. 296 km/h. Opancerzenie - 10 mm stal. Dodatkowo może być wyposażony w karabin maszynowy 7,62 mm i uzbrojenie podwieszane na 4 pylonach.

A10



Potężny „niszczyciel czołgów", solidnie opancerzona latająca platforma dla siedmiolufowego działka GAU-8/A Avenger 30 mm systemu Gatlinga wypluwającego z siebie do 4 200 dociążanych uranem pocisków na minutę (całą dostępną na pokładzie amunicję można wystrzelić w czasie krótszym niż 30 sekund). Masa (własna/całkowita): 9771 / 22680 kg, prędkość maks.: 706 km/h, zasięg: 12 500 m, pułap: 850 km.

POJAZDY ROSJA

UAZ

Popularny „łazik", odpowiedź ZSRR na imperialistycznego jeepa. Szybki i zwrotny, o zasięgu ok. 700 km, niezastąpiony środek transportu na zapleczu frontu.

Ural 375

Koń roboczy armii rosyjskiej. Sześciokołowa ciężarówka, napędzana ośmiocylindrowym silnikiem ZIL-375 i mogąca przewieść 11 żołnierzy lub 5 ton ładunku, jest odpowiednikiem modelu M-939 armii amerykańskiej.

BMP-1

Wprowadzony w latach 60. transporter opancerzony, zrywający z tradycją ociężałych poprzedników. W BMP-1 Armia Czerwona otrzymała dobrze uzbrojony (zwłaszcza w broń przeciwpancerną) pojazd. Pod wieloma względami przypomina czołg, może jednak przewieźć równocześnie oddział piechoty, a podczas jazy posługuje się własnym uzbrojeniem. W Polsce znany także jako BWP - Bojowy Wóz Piechoty.

ZSU-24 Szyłka

Samobieżne, poczwornie sprzężone (4x23 mm) działko przeciwlotnicze, automatycznie kierowane radarem. Bardzo skuteczna broń przeciwko maszynom latającym na małych wysokościach. Działka są chłodzone płynem (pierwsze tego typu rozwiązanie na świecie), mogą wystrzeliwać ok. 700-1000 pocisków na minutę.

T72 M1

45-tonowy czołg, wyposażony w samoładujące się działo 125 mm, które wystrzeliwuje do 8 pocisków na minutę. Dodatkowo uzbrojony w karabin maszynowy 7,62 mm oraz przeciwlotniczy karabin maszynowy 12,7 mm. Napędzany 840-konnym silnikiem, T72 rozwija maksymalną szybkość 80 km/h, a jego zasięg to 480 km.

T80

Najnowocześniejszy czołg Armii Czerwonej, odpowiednik Abramsa zza żelaznej kurtyny. Wyposażony w pancerz reaktywny oraz komputer balistyczny, wspierany przez system namierzania laserowego. Jego główne uzbrojenie to armata 125 mm oraz karabin maszynowy 12,7 mm.

Mi24 Hind

Śmigłowiec szturmowy, od zachodnich odpowiedników (np. AH-64 Apache) odróżniający się dodatkowym miejscem dla osmiu żołnierzy. Wyposażony w czterolufowe działko YakB-12.7 12,7 mm, cztery rakiety przeciwpancerne 9M17P Skorpion oraz uzbrojenie dodatkowe, podwieszane na czterech pylonach. Szybkość maks. 325 km/h, zasięg 970 km.

Mi17 HIP

Następca Mi 8, śmigłowiec transportowo-desantowy, mogący przewieźć około 30 żołnierzy lub 4 tony ładunku. Szybkość maks. 250 km/h, zasięg 465 km.

POJAZDY RUCH OPORU

T55

Jeden z najczęściej kupowanych na świecie czołgów, potomek legendarnego T-34. Jego uzbrojenie to armata 100 mm oraz karabiny maszynowe 7,62 mm i 12,7 mm (przeciwlotniczy). W Polsce produkowany od 1964 roku, od kilku lat wymieniany na PT-91.

Cdn.

ocena **8.5/10**

wydawca **Bohemia Interactive**
www.flashpoint1985.com
dystrybutor pl **CD Projekt**
www.cdprojekt.com
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me, 2k **Pentium II 266, 64 MB RAM**

w imadle

Alone In T

THE NEW NIGHTMARE

Cz. 1

Po pierwsze bardzo proszę, by tej gry pod żadnym pozorem nie dotykali ludzie, którzy mają kłopoty z sercem! I nie piszę tego ot tak sobie, by było śmieszniej czy bardziej niesamowicie – wiedzcie, że ja sam, siedząc nad ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE w ciemnym pokoju ze słuchawkami na uszach, dwa razy o mało nie skończyłem w szpitalu. Po drugie, należy pamiętać, że wszelkie potwory pojawiają się tu w najmniej oczekiwanych momentach, a zwiastunem ich nadejścia jest gaśnięcie światła (przynajmniej w pomieszczeniach). Po trzecie, do pewnego stopnia gra jest intuicyjna i (wbrew tematowi) twardo trzyma się realiów. Włączniki światła na ogół będą przy drzwiach, a rysy na podłodze wskażą, który mebel się przesuwa. Cóż jeszcze? Chciałem przypomnieć, że jestem tylko człowiekiem, więc oczywiście mogłem nie znaleźć gdzieś jakiegoś pudełka z nabojami czy pakietu opatrunkowego. Skoro jednak i tak ukończyłem grę, to widać, że dany przedmiot nie był aż tak niezbędny.

Głównym bohaterem cyklu ALONE IN THE DARK jest Carnby, nie będę więc kurtuazyjny i na początek zajmę się właśnie jego przygodami, a Aline zostawię na deser. Wcielając się w Carnby'ego, swoją wędrówkę zaczynasz w lesie – tam bowiem wylądowałeś po skoku na spadochronie. W kwestii formalnej – staraj się nie strzelać do wszystkich elementów krajobrazu jak popadnie, bo w krytycznym momencie może Ci zabraknąć amunicji, pamiętaj też o regularnym ładowaniu broni. No i włącz wreszcie latarkę (klawisz „s")!

LAS

Na rozwidleniu masz do wyboru dwie drogi. Skręć w tę prawą (na ekranie, dla Twej postaci jest to lewa strona – od tej pory pisząc „lewa" i „prawa", mam na myśli to, co widać na ekranie, a nie ręce Carnby'ego!), lewa prowadzi bowiem na cmentarz z zamkniętą bramą. Podchodząc tam, możesz doświadczyć, co czeka Cię dalej i co tak naprawdę myśleli twórcy ALONE IN THE DARK 4, zaliczając tę grę do horrorów. Przeszedłszy jeszcze kawałek leśną ścieżką, zobaczysz w oddali mroczne dworzyszcze, a przez radio dostaniesz wiadomość od Aline. Dowiesz się, że jej też udało się przyziemić, nieszczęśliwie jednak wylądowała na dachu domu. Kiedy już do siebie pomachacie, poświecicie i solennie zapewnisz, że nie spoczniesz, póki jej nie odnajdziesz (ach, te baby!), możesz ruszać dalej.

Tuż za kamiennym łukiem, oplecionym gałęziami, jest niewielka budowla. W świetle latarki na jej schodach dostrzeżesz plamy krwi. Wewnątrz zrujnowanego pomieszczenia odnajdziesz człowieka – wielka rana zamiast ramienia i trup olbrzymiego psa podpowiedzą Ci, co się stało. Kiedy wybiegniesz po jakąś pomoc, ze środka usłyszysz odgłos wystrzałów. Widocznie ból był zbyt wielki... Kiedy wrócisz i przeszukasz ciało, odnajdziesz mały brązowy klucz. Posłuży on do otworzenia zardzewiałej żelaznej furty, która prowadzi na teren posiadłości. Musisz wejść do „Inventory", nakierować na klucz i wyrazić chęć jego użycia.

DZIEDZINIEC POSIADŁOŚCI

Nie przejmuj się warczeniem. Naprzeciwko wejścia, tuż obok drogi, odnajdziesz pudełko z nabojami błyskowymi (box of magnesium bullets). Przejdź schody i na pustym dziedzińcu podejdź do zamkniętej furty. Usłyszawszy ostrzegawcze warknięcie psa, możesz zacząć się przejmować. Naszykuj swą broń i serce, a następnie wejdź (z). Napadną Cię dwa dobermany – dwa strzały z przycelowaniem (Ctrl+z) i po ptakach (tj. psach).

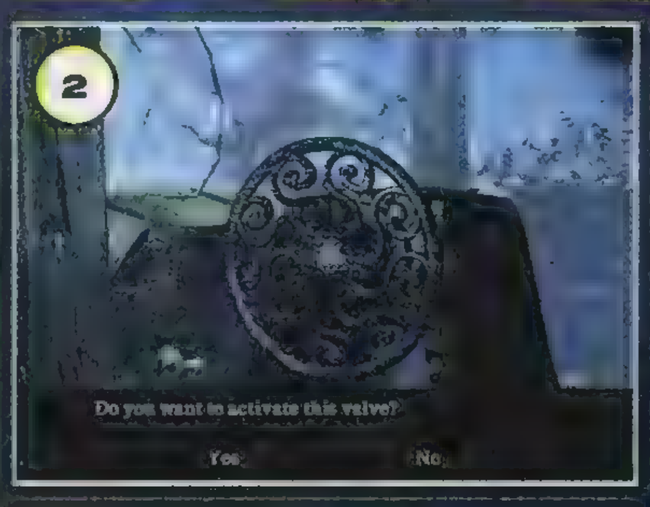
A, byłbym zapomniał! Jak każda przyzwoita gra, tak i ALONE IN THE DARK 4 ma możliwość zapisywania stanu rozgrywki. Jest to jednak cokolwiek nietypowe – w tym celu należy tu bowiem zbierać amulety ochronne. Użycie każdego z nich to jedna możliwość zapisu. Nie muszę chyba truć, że należy ich używać z rozsądkiem? Jeśli masz wystarczająco silne nerwy, to w stosunku do piesków możesz zastosować technikę „na butchera" łuczniczki z DIABLO: pokazujesz się na chwilę i dyla biegiem (strzałka do przodu+a), zamykasz kraty i ognia.

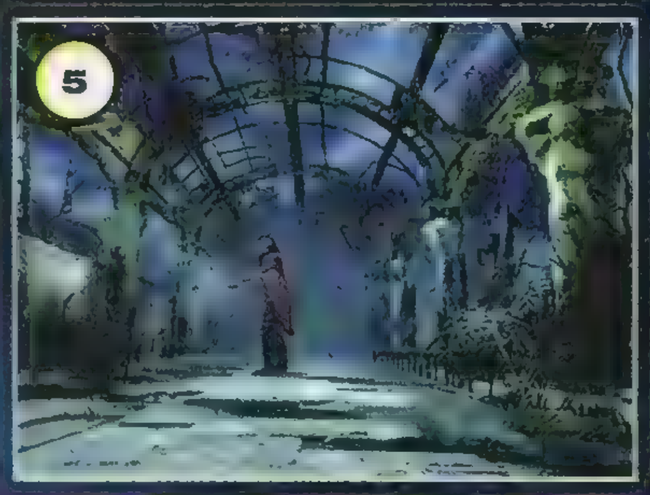
W pustym już korytarzu znajdziesz dwa pudełka z amunicją błyskową. Idź do niewielkiego patio, w nieczynnej kaskadzie czeka pakiet opatrunkowy (first-aid kit). Cofnąwszy się do opisywanego już dziedzińca, dotrzesz do drugich schodów (poplamionych krwią). Teraz do góry i ścieżką. Od tej pory nie będę już rozwodził się nad każdym napotkanym potworem, wrogiem czy zjawą. Pamiętaj tylko o oszczędzaniu kul, a także o tym, że dzieci mroku nie lubią światła, a Ty masz latarkę. Niekoniecznie musisz więc od razu wszystko, co się rusza, zabijać.

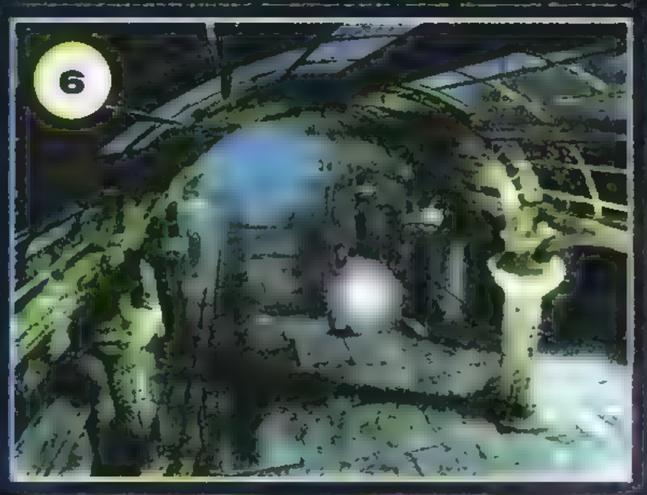
Wędrówkę po dziedzińcu ***(patrz screeny 04, 05, 06)*** zakończ zejściem w dół, za bramą ***(screen 07)*** masz basen pełen wody. Musisz cofnąć się do bramy i skręcić w prawo. Krótka ścieżka doprowadzi Cię do mechanizmu ***(screeny 01, 02)***, którego uruchomienie spowoduje osuszenie basenu i pojawienie się przejścia ***(screen 03)***. Pomódl się i ruszaj. Właśnie trafiłeś do kanałów.

KANAŁY

(screen 08) Woda sięga Ci do piersi. Mozolnie brniesz naprzód, by wreszcie dojść do pomieszczenia zlewowego. Zaatakuje Cię tam coś w rodzaju fruwającego, czy też może raczej skaczącego, krokodyla. Obrót i dwa strzały, znowu obrót i dwa strzały i tak aż do skutku. Jeśli nie trafisz, potwór wciągnie Cię pod wodę. Kiedy zanurkuje i więcej nie wyskoczy, idź w prawo po skosie. Woda sięgać Ci będzie już tylko kolan. Jeszcze trochę wysiłku i staniesz przed drabinką ***(screen 09)***. Skorzystaj z niej (z) i idź do przodu. Zabij dwa „kleszczozwisy" (czy „nietoperzokraby") i dojdź do zakratowanych drzwi. Nie zbliżając się do nich obróć się w lewo i wespnij (strzałka w go-







The Dark 4

rę+z) na metrowej wysokości podwyższenie ***(screen 10)***. Potem przejdź przez okute drzwi.

Dokładne przeszukanie pomieszczenia z trumną wzbogaci Cię o pudełko ładunków magnezowych, amunicję błyskową, opatrunek osobisty i – co najważniejsze – trzylufowy obrzyn (triple-barreled gun). Teraz to jesteś gość! Już nie musisz, za przeproszeniem, straszyć potworów kapiszonami, tylko celujesz i brzdęk: kapcie, nazwisko i tłusta plama na suficie. W stojącej na katafalku trumnie będzie klucz. Po otworzeniu nim zakratowanych drzwi ***(screen 11)*** dostaniesz się do niewielkiego korytarza, a odemknięcie drzwi lustrzanych pozwoli Ci wejść do pałacowego westybulu ***(screen 12)***.

HOL (PARTER I PIĘTRO)

Niestety, nic Co piękne nie trwa wiecznie. Kiedy tylko dostaniesz się do korytarza, wywoła Cię przez radio Twoja towarzyszka niedoli (czytaj – kamień u nogi). Zakomunikuje, że wpadła w pułapkę, a drzwi wyjściowe z pomieszczenia tarasuje mebel. Zasugeruje Ci też byś przesuwając przed lustro ciężką, stojącą w westybulu statuę, sprawdził znajdujące się na jej plecach znaki. Są to litery H i M, ustawione w kolumnie. Kiedy dokładniej obejrzysz front statui, odnajdziesz ukryty mechanizm ***(screen 13)***. Gdy na pokrętłach nastawisz znalezione wcześniej litery (tj. H i M), Twoim oczom ukaże się portret z pierwszego piętra ***(screen 14)***. Za nim

ukryty jest schowek. Otwórz go – znajdziesz w nim mały stalowy kluczyk ***(screen 15)***. Aline jest za ciężką szafą na pierwszym piętrze. Musisz podejść do mebla od prawej strony i pchnąć go ramieniem. Porozmawiaj ze swoją towarzyszką ***(screen 16)***, a następnie pomóż jej wejść na dach. Teraz nareszcie masz czas, by zbadać pomieszczenie – znajdziesz tam statuetkę akrobaty, dyktafon, fotografię i dziennik (ten ostatni radzę przeczytać).

Wyjdź przejściem ukrytym za lustrem – odnajdziesz schody w dół. Jeśli ruszysz nimi i przejdziesz przez następne przejście, znajdziesz się znów w piwnicy. Na końcu korytarza masz ciężkie, opancerzone drzwi. Wszelkie próby ich otwarcia spełzną na niczym. Możesz tylko popatrzeć przez judasza i zorientować się, że za nimi jest jakieś laboratorium. Teraz cofnij się aż na parter – do holu. Co prawda główne drzwi wciąż są zamknięte i nie będziesz mógł jeszcze wydostać się z dworzyszcza, ale ustąpił zamek w dwuskrzydłowych, znajdujących się nie tyle pod samymi schodami, co pod podestem pierwszego piętra ***(screen 17)***.

KORYTARZ

Kiedy tam wejdziesz, staniesz twarzą w twarz z Edenshawem. To Indianin, opiekun wyspy, jak sam o sobie powie. Poda-

ruje Ci amulet i skieruje do biblioteki. Uwaga! W korytarzu należy zapalić światło i przygotować się psychicznie do nieprzyjemnego spotkania z trzema zombiakami. Na szczęście chłopaki składają się już po trzech strzałach z obrzyna. Po lewej, niedaleko schodów, w komódce znajdziesz pudełko z nabojami. Teraz zajmiesz się prywatnymi komnatami Howarda Mortona. To te z dużymi inicjałami „H.M." na drzwiach – z lewej strony schodów prowadzących na pierwsze piętro.

GABINET HOWARDA MORTONA

Najpierw korytarzyk i dwóch zombiaków (jeden za załomem). W końcu korytarza, na etażerce leży pakiet opatrunkowy, a w rumowisku – 3 pudełka amunicji do obrzyna. Wejdź w pierwsze drzwi. Oto jesteś w zdemolowanym nieznanym kataklizmem gabinecie pana Mortona. Staraj się tu poruszać uważnie, a z zarazem dość szybko – ze względu na wiszące pod sufitem i spadające Ci na głowę pająki (3 szt.). Pomaga rozglądanie się (strzałki+Shift). Na biurku naprzeciwko wejścia znajdziesz nieco amunicji (3 pudełka nabojów fosforowych i jedno magnezowych). Na barku pod ścianą jest kolejny amulet. Ponadto z gabinetu weź maskę wilka i fotografię statku – tego, którego model znajduje się przy samym wejściu, w stłuczonej gablocie.

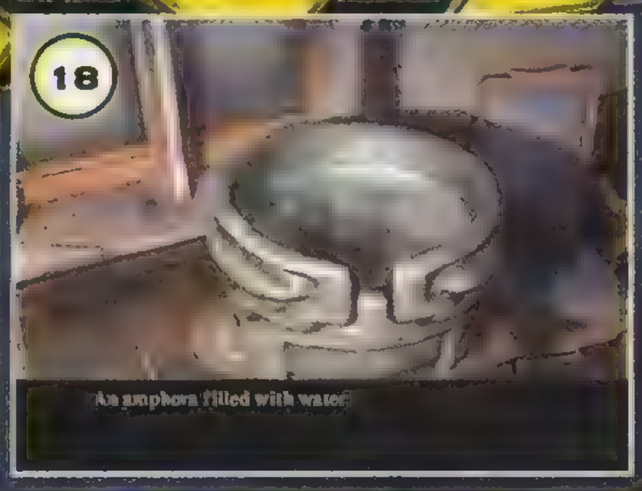
Po wyjściu z gabinetu wróć na początek korytarza (tam, gdzie zabiłeś trzech zombiaków). Na końcu korytarza miń dwoje zamkniętych drzwi i wejdź do wnęki (tej, w której czaił się jeden z potworów), trafisz na otwarte odrzwia. Dotarłeś do pracowni.

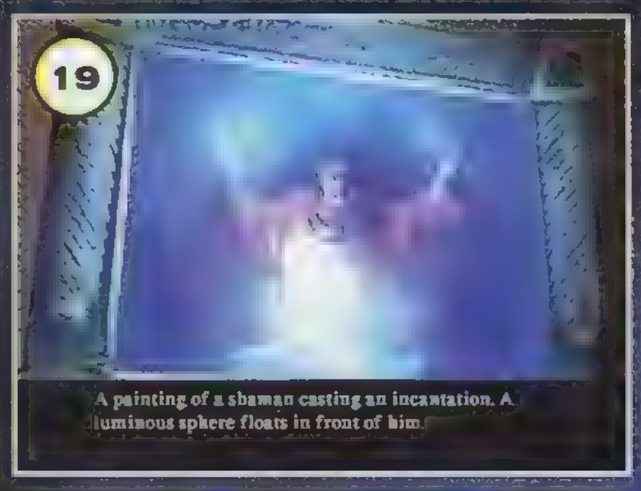
PRACOWNIA OBEDA MORTONA

Jak zwykle, najpierw trochę rozrywki: krótki korytarzyk i dwa zombiaki. Gdy się z nimi uporasz, wejdź w drzwi po lewej stronie od wejścia (dla Carnby'ego po prawej). Zaraz naprzeciwko znajdziesz łom, który przyda Ci się później. W regale przy biurku znajdziesz publikację naukową na temat kultury abkańskiej, a na etażerce naprzeciwko – dziennik. Nie muszę chyba dodawać, że obie pozycje należy przeczytać bardzo uważnie. W szufladzie biurka jest testament Richarda Mortona. Przeczytaj go przynajmniej dwa razy. Zawiera zagadkę (czy może misję), której rozwiązanie da Ci dostęp do symbolu równowagi między Światłem a Ciemnością.

W przestrzeni biblioteki należy w odpowiedniej kolejności przesunąć cztery książki

w imadle





symbolizujące wierzchołki trójkątów światła i ciemności ***(screen 20)***. W dalszej części pomieszczenia na stoliku leży pusty bukłak Archibalda Mortona, a na ścianie wisi obraz przedstawiający kamienny krąg z ołtarzem w centrum. Gdy do niego podejdziesz, w pokoju zgaśnie światło – jak zwykle, gdy pojawiają się moce nieczyste. Tym razem przybędą dwie, jednak po pierwszym wystrzale uciekną, bo ich zadanie sprowadza się do zgaszenia światła, byś mógł obejrzeć obraz w ciemności. Wówczas wyglądać będzie zupełnie inaczej ***(screen 19)***.

Na stoliku w pobliżu znajdziesz egzemplarz naukowego magazynu z zapisem konferencji prasowej z Obedem Mortonem. Natomiast w korytarzyku dalej na ścianie wisi portret małego Obeda na tle olbrzymich kamiennych wrót. W biblioteczce przy wejściu odkryjesz też dyplom ukończenia przez Obeda Wydziału Antropologii Uniwersytetu Bostońskiego. Przed wyjściem napełnij pusty bukłak wodą z amfory ***(screen 18)***.

HOL PO RAZ DRUGI

Teraz, otwierając drzwi obok obrazu, wyjdź z pracowni do głównego holu. Z napełnionym bukłakiem możesz wrócić do pokoju z modelem okrętu – połóż go na wadze obok. W ten sposób uaktywnisz mechanizm za portretem Eskimosa na pierwszym piętrze holu. Udaj się tam i zza obrazu wyciągnij klucz.

Ponownie zejdź do drzwi pod schodami, ale tym razem skieruj się w prawo – do końca korytarza. Otwórz drzwi, rozwal zombiaki i po przejściu krótkiego korytarza użyj przy drzwiach świeżo zdobytego klucza. Kiedy się otworzą... strzelaj!

W pokoju znajdziesz pakiet opatrunkowy, a na stole brązowy klucz. Na prawo od wejścia stoi statuetka sowy z głową wilka. Użyj na niej maski wilka, to uruchomisz sekretny mechanizm i dostaniesz stalowy klucz ***(steel key – screen 21)***. Możesz opuścić pokój.

Mając wyżej wymieniony klucz, idź w drugą stronę korytarza i po schodach (tymi obok komódki) wejdź na pierwsze piętro ***(screen 22)***. Otwórz drzwi. Za nimi jest korytarz, jednak wycofaj się bez walki. Teraz zajmiesz się drzwiami obok schodów na pierwsze piętro – po lewej stronie komódki. Za nimi są stopnie prowadzące na poddasze.

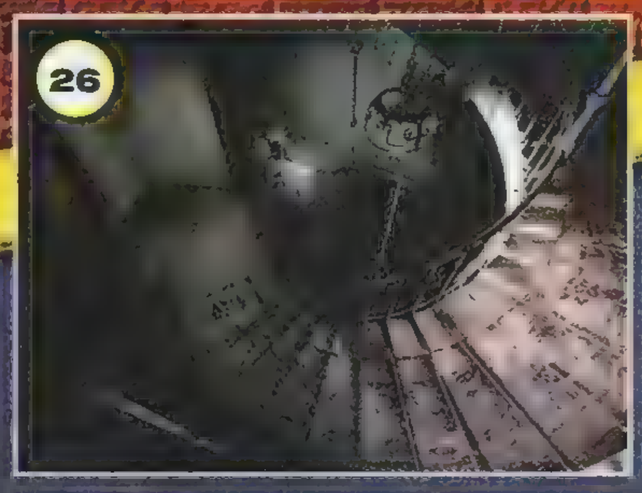
PODDASZE

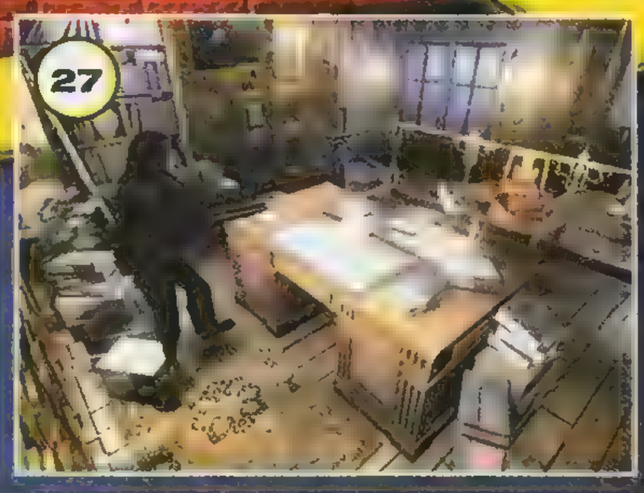
W niewielkim pomieszczeniu na końcu skontaktuje się z Tobą Aline. Poprosi o zgromadzenie siedmiu zwierzęcych statuetek. Są one niezbędne do indiańskiego rytuału, o którym opowiedział jej Edenshaw. Powie też o jakiejś skrytce w podłodze. Możecie jednak nie tracić czasu na jej szukanie. Kobiety lubią się mylić. W pokoiku na skrzyni znajdziesz też nieco lepszą broń – granatnik.

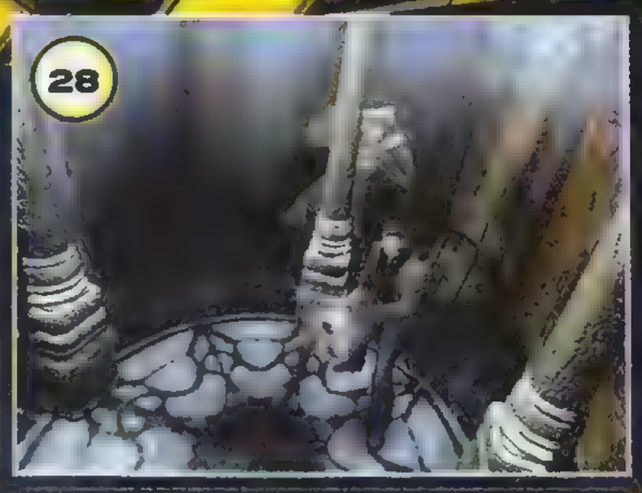
Małym stalowym (nieco zardzewiałym) kluczykiem otwórz drzwi po lewej stronie od okna. W pokoju za nimi są dwa potwory. Dobrze się napocisz, zanim je zabijesz – podpowiem tylko, że boją się światła. Ze stołu przy wejściu zabierz trzy pudełka z amunicją fosforową. W komódce za beczką znajdziesz zapalniczkę.

Otwórz następne drzwi obok rupieciarni. Za nimi jest korytarz i znowu drzwi. Kiedy wejdziesz do pokoju, zadzwoń do Aline. Rozmawiając o Cherlesie Fiske'u, dowiesz się, że nie zabiły go potwory, tylko zginął od realnej kuli w całkiem realne serce. Skrytka, której szukałbyś jak głupi, jest właśnie tu – między luźnymi deskami ***(screen 23)***. W niej znajdziesz dwa kluczyki – zwykły mały i mały stalowy.

Za skrytką skręć w prawo i znajdź jedyne niezablokowane drzwi (z podkową) w tym pokoju (poza wejściowymi). Otwórz je. I stań. W tym pokoju, u powały czają się pająki. Jeśli będziesz ostrożny i wprawnie użyjesz „trójrurki" (Shift+Ctrl+z), przejdziesz bez straty żywotności. Z szafy obok kałuży zbierz pudełko nabojów fosforowych i magnezowych. Teraz poszukaj swieczki w lichtarzyku. Zapal ją znalezioną wcześniej zapalniczką, wówczas oświetli ścianę z desek. Dokładnie opukaj tę ostatnią. Aż zadudni – w tym miejscu przypaskudź ołowiem ***(screen 24)***. Zrobi się dziura. Wejdź w nią i przygotuj się do walki. Napadną Cię potworki, które nie lubią swiatła. Szybko poszukaj włącznika. Niestety, jest on daleko, na samym końcu korytarza po lewej (wg Carnby'ego) stronie. Kiedy zapalisz światło, stwory znikną. Możesz też rozwiązać tę kwestię po bożemu (swieć im w ślepia latarką i wal z obrzyna) – tę opcję polecam.







Teraz idź do sypialni (otwarte drzwi) .Po drodze weź z szafki pakiet opatrunkowy. W łóżku będzie leżała staruszka, nasuwająca skojarzenia z „Allo, Allo" ***(screen 25)***. Porozmawiaj z nią o Aline i Fiske'u. Staruszka nakaże jak najszybciej spalić bibliotekę Mortonow, a wraz z nią całe zło.

Teraz otwórz drzwi na drugim końcu korytarza (te obok włącznika światła) małym stalowym (błyszczącym) kluczem. Za nimi znajdziesz długie, spiralne schody. Zejdź na dół. W połowie odblokuj drzwi na pierwsze piętro ***(screen 26)***.

POKOJE ALANA MORTONA

(screen 27) Tu znów skontaktuje się z Tobą Aline i wyjaśni powiązania rodzinne Mortonów. Prawdopodobnie za wszystkim stoi diaboliczny bliźniaczy brat Obeda – Alan. Podobnie jak doktor Moreu prowadzi on jakieś eksperymenty genetyczne, ale nie na zwierzętach, tylko na... stworach ciemności!

Wejdź w pierwsze drzwi po prawej stronie. Jesteś w gabinecie Alana. Przy pustej szafce na broń znajdziesz pakiet opatrunkowy. Idąc środkiem pokoju, bądź przygotowany na zawał serca – w blasku pioruna dostrzeżesz mnóstwo zombiaków. Na szczęście to tylko złuda. Na podeście stoi projektor. Z biurka weź dziennik Alana z zapiskami dotyczącymi jego eksperymentów. Przeczytaj go. Okazuje się, że bracia działali w zmowie. Obed, poprzez przyjaciół z kontynentu, dostarczał ciała. Małym kluczykiem otwórz szufladę biurka i wyjmij z niej duży, ozdobny klucz (large ornat key) i połówkę fotografii z zapisanym na odwrocie numerem 2518.

Po wyjściu z gabinetu idź korytarzem. Po drodze możesz odblokować drzwi do głównego holu (dwuskrzydłowe). Prowadzą one do pomieszczenia podobnego atmosfera do kaplicy – to sypialnia ***(screen 28)***. Podejdź do łóżka i czekaj na zawał. Z pościeli wystrzelą ku Tobie macki. Szczęściem po drodze ich właściciel rozbije lampę naftową, więc jeden strzał odeśle go do piekła w płomieniach. Ty zaś podnieś rakietnicę (rocket launcher), 3 pudełka amunicji fosforowej, amulet i pakiet opatrunkowy.

Na końcu wschodniego korytarza za popiersiem Richarda Mortona są drzwi do sypialni. Otwórz je stalowym kluczem. Od razu zapal światło, to załatwisz potworka, który czai się w ciemnościach. Na biurku znajdziesz drugą połówkę fotografii z drugim numerem na odwrocie (1408). Złóż je w całość (poleceniem Combine z menu). Zdjęcie ukaże dwóch małych chłopców – w domyśle Obeda i Alana. Obaj stoją w jaskini, na której tle oglądałeś kiedyś samego Obeda. Z tym że teraz drugim elementem dekoracji jest olbrzymia czaszka. Na tym samym blacie spoczywa cyrograf przeznaczony dla Richarda Mortona, a podpisany przez tajemniczego Judasa De Certo, a w domyśle... Po prawej stronie od drzwi, we wnęce na stoliku znajdziesz duży, ozdobny klucz i kolejny amulet ochronny, zaś w biblioteczce obok – trzy pudełka fosforowej amunicji. Przy łóżku na komódce leży dziennik z fotografiami i zapiskami dotyczącymi Edenshawa i Jeremy'ego Mortona. Po wyjściu na korytarz naszykuj się na spotkanie z zombiakami (3 szt.).

Teraz wyjdź do spiralnych schodów i zejdź na sam dół. Zapal światło, otwórz drzwi i strzelaj, póki czekające w korytarzyku zombiaki stoją tyłem. Odblokuj drzwi naprzeciwko – prowadzą do korytarza, w którym wcześniej spotkałeś Indianina. Potem dużym, ozdobnym kluczem otwórz dwuskrzydłowe drzwi z napisami – te które prowadzą do biblioteki.

BIBLIOTEKA

(screen 29) Kiedy tylko wejdziesz, skontaktuje się z Tobą Aline i roztropnie poradzi, byś niczego tu nie dotykał. Ten jeden jedyny raz jej posłuchaj. I żeby nie wiem co, nie zmieniaj położenia żadnej książki w regale. Ale reszta i owszem. Idź do biurka i przeczytaj dziennik Jeremy'ego Mortona. Dowiesz się, kim jest Edenshaw i jak pomógł Mortonom. Znajdziesz też wzmianki o statuetkach. Nieco światła (a raczej cienia) padnie również na postać Alana i w ogóle na mroczne dziedzictwo familii. Tejże familii będzie też dotyczyła druga pozycja, z którą zapoznasz się w bibliotece – tj. spoczywająca na pulpicie biografia rodziny Mortonów. Nie dziwi jednak, że historia dworu na Shadow Island i samego rodu obraca się wokół postaci demona De Certo i dziwnych przypadków potwierdzających klątwę.

Teraz wejdź po schodach na pierwsze piętro biblioteki. Przy balustradzie masz pulpit z pokrętłami. Kliknij „Inventory" i obejrzyj dokładnie zdjęcie na odwrocie – znajdziesz dwie liczby: 2518 i 1408. Zsumuj je. Otrzymane cyfry (3926) wprowadź jako kod na kolejnych pokrętłach. Za Tobą przesunie się szafa z książkami, otwierając tajne pomieszczenie. Wejdź do niego.

Weź teleskop (z wyglądu, bo z nazwy karabin snajperski, a tak naprawdę pewnie chodzi o lunetę od snajperki) i kartkę z zapisem. To nie jest po indiańsku, tylko od końca. W dowolnym tłumaczeniu napis ten brzmi więc: „KLUCZ DO PORTRETU STANOWIĄ DATY URODZIN OSOB NA NIM PRZEDSTAWIONYCH" (pamiętaj, że znajdziesz je na końcu biografii rodzinnej w drzewie genealogicznym Mortonów – ale o tym później).

Po lewej od wejścia zobaczysz piramidkę z figurek. Brakuje jej zwieńczenia. Włóż tam statuetkę tancerza ***(screen 30)***, zabraną z pokoju, w którym była uwięziona Aline. Naprzeciwko drzwi za kilimem otworzy się schowek. Zabierz z niego abkańską figurkę, przedstawiającą głowę bizona. Na tablicy rozdzielczej zobaczysz włączniki. Teraz ich nie dotykaj. Nie znasz przecież kodu. By go poznać, wejdź na drugie piętro biblioteki i poszukaj ustawionej w oknie drabiny. Wespnij się na nią, to znajdziesz się na gzymsie dachu. Uważaj na potworki. Udaj się w lewo, w kierunku wieży. To tam wylądowała Aline, z dachu zwisa jeszcze jej spadochron. Wejdź po drabince przez okienko. Znajdziesz się w niewielkim pomieszczeniu. Przy okazji podnieś amulet ochronny. Teraz ustaw teleskop na statywie w oknie. Spójrz przez okular. Zobaczysz odległą wieżę fortu. Nad jednym z okien (zakratowanym, po prawej stronie ekranu) zobaczysz datę – 1692 ***(screen 31)***. To kod do tablicy w schowku.

Odkładając teleskop, kątem oka zobaczysz coś, co przykuje Twoją uwagę. Oto w jednym z fortowych okien pojawi się... Obed Morton. W tej samej chwili skontaktuje się z Tobą Aline. Przyciśnięta do muru, musi przyznać, że... jest córką Obeda! Wróć do tajnego pokoiku. Na tablicy z włącznikami przy cyfrach od 1 do 0 wprowadź poznaną datę. Uaktywnisz w ten sposób mechanizm za portretem przedstawiającym faceta w białym fartuchu i Indianina. Idź do głównego holu i zajrzyj za wskazany obraz. Otwórz skrytkę i wyjmij z niej grawerowaną metalową płytkę.

Cdn.

Karalusio

ocena **9.5/10**

wydawca **Infogrames** ●
www.aloneinthedark.com ●
dystrybutor pl **Play-it** ●
www.play-it.pl ●
termin wydania pl **Jest** ●
pc win 95-Me **Pentium II 266, 64 MB RAM** ●

Myst 3
EXILE

Tę przepiękną grę recenzował dla Was ostatnio kolega Frogger. Dziś posłuchajcie opowieści Micza.

TOMAHNA

We wspaniałym ogrodzie spotkasz Catherine, żonę Atrusa. W pracowni mędrca, przeglądając księgi i patrząc na obrazy, przywołasz stare wspomnienia. Musisz przeczytać list Atrusa to Tamona. Przyjrzyj się ogniowej kuli, która stoi na drewnianym postumencie. Po chwili do pracowni przyjdzie Atrus i wręczy Ci dziennik. Moment później zjawi się czarny charakter tej opowieści – pomyleniec, narcyz i mag w jednej osobie – Saavedro. Zabierze pisaną właśnie przez Atrusa księgę świata Releeshahn i zdematerializuje się. Twoim przeznaczeniem jest udanie się w ślad za nim. Dotykasz starożytnych kart i wpadasz w czasoprzestrzenny wir...

J'NANIN

Skalista wyspa, rzucona pośród bezkresnego oceanu. Tutaj zaczynają się sny i kończy cała historia. To miejsce, gdzie znajdują się księgi, które stanowią wrota do czterech innych światów. W J'nanin można wykonać tylko część zadań, dalej trzeba przenieść się do następnego uniwersum. Jednak najlepiej od razu załatwić wszystko i potem bez stresu podróżować po kolejnych krainach.

Najpierw rozejrzyj się po wyspie. Najważniejsze są trzy wielkie białe kły oraz wieża obserwacyjna. W kłach znajdują się trzy spośród czterech wspomniany ksiąg. Do wieży nie dostaniesz się od góry – możesz tylko popatrzeć przez szybę na chodzącego w środku Saavedro. Wejście jest w niewielkiej altanie na samym dnie kanionu, nad wodą. Ale o tym później, na razie przełącz dźwignię w altanie, dzięki temu będziesz mógł przechodzić przez tę lokację.

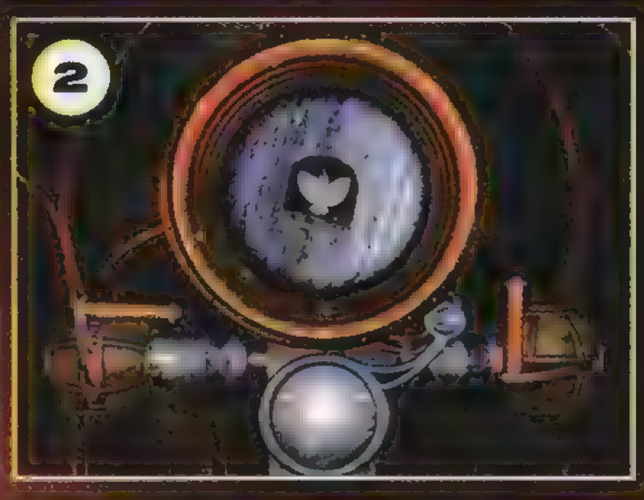
Gdy już mniej więcej orientujesz się, co jest gdzie, czas zabrać się za otworzenie drogi do pierwszego z kłów – tego położonego u stóp spiralnych schodów, prowadzących na dno kanionu (o kilka kroków jest miejsce, w którym słychać dziwne gwizdy). Na tarasie u wejścia do owego kła znajduje się pryzmat, na który trzeba naprowadzić światło. A posłużą do tego słupy przekaźnikowe, umieszczone w różnych miejscach wyspy. Każdy z nich, po obrocie o 120 stopni, może znaleźć się w trzech różnych pozycjach.

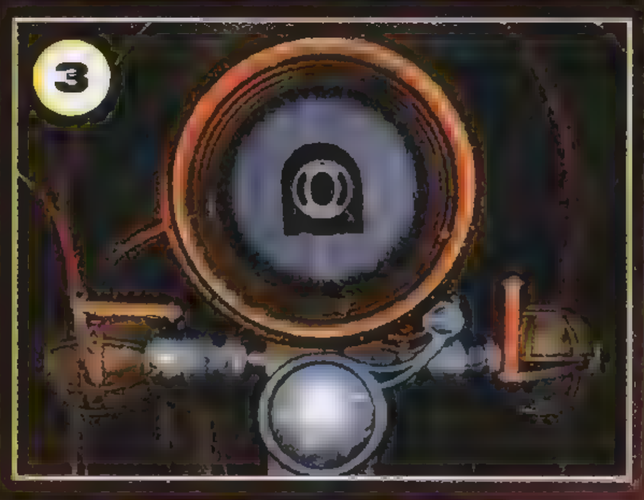
Pierwszą rzeczą, jaką musisz zrobić, jest udanie się na brzeg oceanu w pobliże żółtego słupa. Pokręć kołem, to znajdujące się w wodzie urządzenie wyemituje promień światła. Zostanie on skierowany do żółtego słupa. Podejdź tam i obróć słup w taki sposób, żeby światło puszczone zostało do niebieskiego słupa. Następny w kolejności powinien być słup zielony, następnie czerwony, drugi żółty, purpurowy, drugi czerwony. Gdy światło trafi już na pryzmat, udaj się w tamto miejsce. Pryzmat oświetla drzwi kolorami tęczy. Przyciski musisz wcisnąć w takiej kolejności, w jakiej światło przemierzało drogę od oceanu do pryzmatu, czyli: żółty, niebieski, zielony, czerwony, żółty, purpurowy, czerwony. We wnętrzu kła napotkasz zagadkę. Gdy ją rozwiążesz, zjedzie winda z księgą przenoszącą do świata Voltaic. Rozwiązanie tej łamigłówki zostaw sobie na później.

Tymczasem udaj się do kła położonego nad samym oceanem. Przylega do niego niewielka, skalista wysepka. Zbadaj dokładnie jej prawy brzeg. Odkryjesz drabinkę, która prowadzi w dół. W wodzie masz panel, z którego można kierować pomostem. Najpierw musisz spowodować, żeby walec przesunął się na prawo. Dokonasz tego, pchając kolejno dźwignie: lewą, prawą, lewą, prawą, prawą. Wróć do góry i wskocz w szczelinę z drabiną kilka metrów dalej. To zejście na pomost. Walec jest przesunięty tak, że bez problemu możesz podejść do drzwi i je otworzyć. Powróciwszy do panelu w wodzie, pchnij kolejno dźwignie: lewą, lewą i prawą, a gdy walec potoczy się i wpadnie w otwarte drzwi, spokojnie chwyć prawą dźwignię. Tym samym spowodujesz, że drabinka stanie się dostępna. Masz wolną drogę do wnętrza kła. Tam w windzie u góry ukryta jest druga księga – prowadząca do świata wiecznie zachodzącego słońca – Amaterii. Podobnie jednak jak w poprzednim wypadku na razie jeszcze nie masz do niej dostępu.

Księga prowadząca do najpiękniejszego ze światów, Edanny, znajduje się w kle niedostępnym ze znanego Ci pomostu. Przydałby się jakiś inny... Zejdź na sam dół kanionu. Stań w miejscu, skąd widać drabinę prowadzącą po skałach na górę. Jeśli odwrócisz się w lewo, po spoczywających w wodzie głazach będziesz mógł przejść do gniazda dziwnego białego stworzenia. Wypłosz je – zwierzak przeskoczy do pobliskich roślin i zacznie ucztować. Po skalnej drabinie idź do miejsca, gdzie rosną czerwone rośliny. Trochę wyżej widzisz wspomniane drzwi. Pomoże Ci wielki biały kwiat. Przyjrzyj mu się i ustaw w takiej pozycji, że będziesz słyszał piski zwierzaka. Wtedy użyj kwiatu. Spowodujesz, że wszystkie czerwone rośliny rozwiną się jak poduszki powietrzne i otworzą drogę do drzwi.

Najwyższy czas na odwiedzenie obserwatorium i znalezienie rozwiązania zagadek skojarzonych z każdą z księg. Szoruj na same dno kanionu, do położonej na wodzie altany. Wejdź do niej. Przeszedłszy do pasażu pomiędzy dwoma jej drzwiami, obróć się. Wśród roślin zobaczysz przycisk na niewielkim piedestale. Wciśnij go. Za Twoimi plecami otworzy się przejście do obserwatorium. Z hamaka zgarnij dziennik Saavedro. Przyjrzyj się temu, co jest na stole. Skocz do drewnianej windy. Ale nie wsiadaj do kabiny, tylko z pomocą dźwigni wyekspediuj ją na górę. Następnie zejdź na dół szybu windy. Są tu cztery wnęki. Rozwiązania skojarzonych z nimi czterech banalnych łamigłówek znajdują się wypisane jak wół w dzienniku Saavedro – wystarczy otworzyć go na odpowiedniej stronie i ustawić tak samo mechanizmy we wnękach. Dzięki temu możesz wjechać windą na sam szczyt obserwatorium. I... już chciałeś złapać Saavedro za fraki, ale otworzył





Tych drzwi nie wyważysz nawet metalowym walcem – musisz je otworzyć

I stanie się jasność! Zanim światło trafi do pryzmatu, musi zostać przepuszczone przez całą serię przekaźników

księgę i zniknął. Z pomocą niebieskiego przycisku odtwórz wiadomość od Atrusa.

Teraz czeka Cię dość trudna zagadka. Znajdują się tutaj trzy teleskopy, przez które możesz patrzeć na wszystkie trzy kły w J'nanin. Przypomnij sobie wnętrze każdego z nich – umieszczone wysoko nad ziemią windy z księgami, a u ich stóp łamigłówki z kulkami, których wcześniej nie byłeś w stanie rozwiązać. Za moment będziesz. Otóż każdy z teleskopów musisz nakierować (odpowiednio wybierając także przybliżenie i ostrość) w taki sposób, by symbol na nim pokrył się z symbolem znajdującym się w okienku kła. ***(patrz rysunek 1, 2, 3)***

Jak nietrudno zauważyć, kulki w teleskopach ułożyły się w pewne konfiguracje. To właśnie one stanowią rozwiązania zagadek we wnętrzu kłów! Wystarczy w każdym z nich użyć odpowiedniej konfiguracji kulek, a zjedzie winda z księgą. Nie trzeba dodawać, że od tego momentu masz swobodny dostęp do trzech światów: Edanny, Voltaic i Amaterii. Kolejność ich odwiedzania jest dowolna. Możesz zacząć na przykład od Edanny...

EDANNA

To świat roślin, najpiękniejsze uniwersum MYSTA. Eden nietknięty przez mechaniczne wynalazki Atrusa. Po przybyciu do tej lokacji zapoznaj się z funkcjonowaniem tutejszej flory. Podobnie jak we wszystkich kolejnych odwiedzanych krainach, rozglądaj się za porozrzucanymi na ziemi kartkami z dziennika Atrusa. Znajdowanie ich nie jest konieczne do skończenia gry, niemniej zawarte w nich wskazówki mogą się okazać pouczające. Dzięki czerwonym kwiatom możesz patrzeć ni-

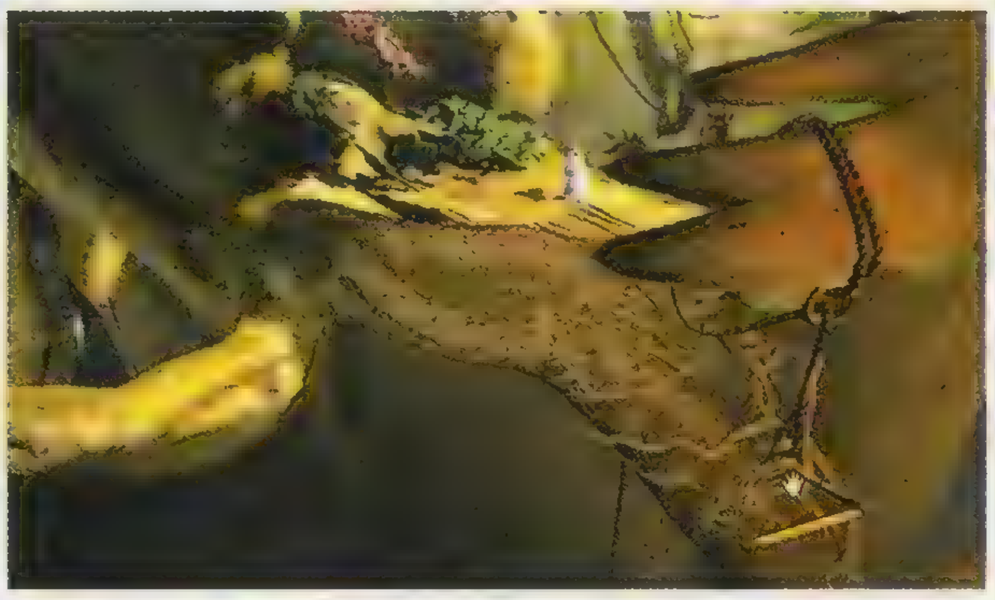
czym przez lunetę. Przyjrzyj się gniazdu. Twoim głównym celem w Edannie stanie się odnalezienie ptaka pochwyconego przez roślinę i uwolnienie go.

Na wyższy poziom krainy wejdziesz, korzystając z winorośli, które niczym winda przewiozą Cię w górę. Wszedłszy po skalnej półce na sam szczyt, spowoduj, żeby przypominające palmy rośliny wystrzeliły jak z procy w górę. Dzięki temu przestaną przesłaniać światło potrzebne roślinie znajdującej się po drugiej stronie. Zajrzyj w „lunetę" i nakieruj ją w taki sposób, by światło padło na bulwiastą roślinę. Z tej wyleje się woda i dostarczy sił życiowych winoroślom. Tym sposobem uruchomiłeś kolejną windę. Dzięki niej zjedziesz w niższe partie Edanny.

Musisz przebijać się przez roślinny labirynt. Sprawę ułatwia fakt, że do przodu prowadzi tylko jedna droga. Odkryjesz roślinny basen, w którym pluska się elektryczna ryba. Dalej natrafisz na strąk. Dotykając go, spowodujesz, że przeniesie się do niego ryba. Jak się już domyślasz, tym roślinnym wodociągiem trzeba przetransportować ją dalej.

Badaj teren, aż znajdziesz most, który będzie porośnięty czerwonymi roślinami znanymi z J'nanin. Przejdź po nim i skręciwszy w prawo, szukaj wielkiej paproci. Wokół jest ciemno. Zrobi się jaśniej, gdy pociągniesz za sznurek – spowodujesz, że płatki odsłonią się i zapłonie światło. Dzięki temu język paproci ulegnie rozwinięciu i będziesz mógł przejść dalej. Trafiłeś na skalny most. Za pomocą zwisającej liany przeskocz na skalną półkę. Jest tam pułapka

Kapturkiem wcale nie trzeba zwierzaka nakrywać, wystarczy go przepłoszyć – uciekając, spowoduje zawalenie się mostu



na małe białe zwierzaki. Przełączając dźwignię, podniesiesz jej czaszę. Przeszukaj pobliskie krzaki – wyciągniesz z nich owoc. Przetocz go kawałek dalej. Wyjdziesz przez wyłom w skale. Zawiń pętlę i zawróć do roślinnej latarni i skalnego mostu.

Zajmij się rozwieszoną pułapką. Widzisz, jak biały zwierzak przyszedł podgryzać owoc. Na gałęzi umieszczony jest uchwyt, którym można spuścić pułapkę. Pociągnij za niego. Sprawisz tyle, że przestraszony zwierzak rzuci się do panicznej ucieczki. Przebiegnie przez most, który rozsadzą czerwone rośliny. Dzięki temu zdołasz skoczyć po lianie w niedostępne wcześniej tereny Edanny.

Jest tu roślina, która trzyma przestraszonego ptaka. Jego popiskiwania roznoszą się po okolicy jak smutna serenada. Przedostań się poziom niżej, do miejsca, gdzie na skale ktoś pomysłowy wykonał malowidło. Bardziej jednak powinien Cię zainteresować strąk, rosnący tuż obok. Dotknij go, to wessie elektryczną rybę. Jest jeszcze ostatni węzeł tego roślinnego wodociągu – tuż u stóp pnących się w górę pędów. Przerzuć rybę do niego. Jak zauważysz, owe pędy stanowią część rośliny, w której uwięziony jest ptak. Gdyby tylko udało się potraktować ją elektryczną rybą...

Pomogą Ci białe rośliny, które potrafią odbijać światło. Udaj się do tej nad brzegiem urwiska, od którego do wnętrza dżungli wpadają promienie słoneczne. Skieruj światło na jedną z dwóch znajdujących się blisko siebie białych roślin – a konkretnie na tę z lewej. Udaj się do niej i operuj nią w taki sposób, by skierować światło na język paproci po drugiej stronie dżungli.

Moment rozpostarcia się roślinnych baldachimów

Jęzor paproci jest wrażliwy na słońce, więc rozwinie się, gdy połechtasz go promieniami światła

Te spowoduje, że język rozwinie się. Idź do niego drogą w pobliżu ostatniego strąku – tego, w którym obecnie jest elektryczna ryba. Po drodze możesz odsłuchać informację, pozostawioną przez Saavedro. Przejdź po roślinnym języku i zmierzaj wnętrzem pnia do góry. Dotrzesz do skalnej półki, na której rośnie czerwony kwiat, a powyżej niego biały – jeden z tych odbijających światło. Skieruj go na ów czerwony! Chwilowo nie pada na niego słońce, więc nic się nie stanie. Czas wracać drogą, którą tu przybyłeś.

Pierwszą w kolejności roślinę przenoszącą światło skieruj teraz na tę rosnącą po prawej. Od niej wyekspediuj światło na rosnącą po drugiej stronie dżungli – tę samą, którą parę chwil wcześniej ustawiałeś. Spowoduje to interesującą reakcję łańcuchową, w wyniku której światło zniszczy strąk z elektryczną rybą, a roślina więżąca ptaka zostanie sparaliżowana. Ponownie przełącz światło w taki sposób, by rozpostarł się język paproci. Przejdź przez niego do pnia i pędź na górę. To dość trudny moment. Będziesz musiał odkryć przejście do bocznej ścieżki. Jest ono blisko wyjścia na górę. Dotrzesz nim do miejsca, skąd widać ocean. Tu ze stropu wisi liana, po której przedostaniesz się na dół. ***(patrz rysunek 4)***

To najniższa część Edanny, same bagna. W pniu masz roślinę, dzięki której będziesz mógł później przedostać się do góry. Przejście po lewej zaprowadzi Cię do rośliny odbijającej światło. Skieruj ją na wielki pąk lotosu. Drugim ruchem powinno być rozwinięcie roślin, co spowoduje przesłonięcie światła i tym samym odstraszenie owadów fruwających nad lotosem. Następnie podejdź w pobliże lotosu. Wypuść zarodniki, a następnie wskakuj do niebieskiego wnętrza rośliny. Idź naprzód, to dotrzesz do jego górnej części. Dotknięcie łodygi spowoduje, że przyleci ptak i zabierze Cię do gniazda. Znajdziesz tam symbol Natury. Nieopodal leży też księga stanowiąca portal do J'nanin.

Po powrocie do obserwatorium użyj zdobytego symbolu na niebieskim panelu. Wykonałeś właśnie pierwszy z trzech kroków na drodze do finałowego świata. Tymczasem udaj się do kła, którego drzwi opatrzone są kolorowymi przyciskami. Czas na podróż do świata Energii.

VOLTAIC

Po całej tej wyspie rozrzucone są pozostałości różnych mechanizmów. Okaże się, że wszystkie one działają! Trzeba tylko przywrócić system zasilania.

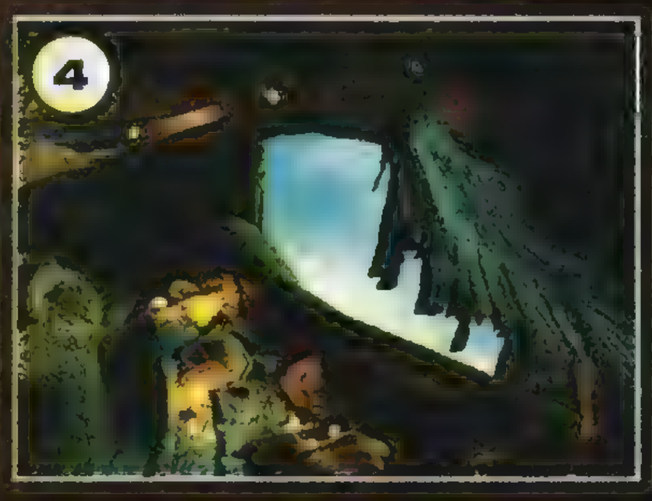
Udaj się do wnętrza jaskini. Dotrzesz do skrzyżowania – przed Tobą jest kanion, po prawej zaś sieć oświetlonych czerwonym światłem korytarzy. Idąc przez nie, dotrzesz do sieci korytarzy, w których na podłodze jest woda. Jeśli skorzystasz z drabiny, odnajdziesz mechaniczne koło. Przekręcenie go otwiera śluzę. Znajdziesz także niewielki szyb – wciśnij czerwony przycisk i przełóż korbę na lewo. Żeby włączyć zasilanie, potrzebna Ci jest jeszcze jedna rzecz. W korytarzu, w którym po obu stronach są okienka jak na statku, przez wybite okienko zdołasz uruchomić system – woda zacznie płynąć, napędzając koło.

Włączenie zasilania spowoduje, że na zamkniętych dotąd drzwiach pojawi się zielone światło i będziesz mógł je otworzyć. W komnacie za nimi odbierz wiadomość od Saavedro. Trochę dalej natrafisz na zagadkę. Za pomocą trzech przycisków musisz skonstruować obwód zamknięty. Podpowiedź, jak to zrobić, znajdziesz na rysunku obok. ***(patrz rysunek 5)***

Teraz czeka Cię długa droga na drugi koniec wyspy. Pamiętasz to skrzyżowanie, z którego skręciłeś w korytarze? Zawróć tam i udaj się wprost przed siebie. Wąskimi podestami przemierz kanion i dobrnij do samego jego końca. Zejdź po drabince i znajdź cztery zawory. Chwilowo nie funkcjonują, wrócisz do nich później. W pobliżu masz drabinę do góry – przedarłszy się przez kilka podestów i korytarzy, dojdziesz do komnaty, z której można operować lawą (to te pomieszczenie, do którego drzwi widziałeś wcześniej, znajdując się w sekcji czerwonych korytarzy – tyle że z tamtej strony nie dało się ich otworzyć).

Twoim celem jest uruchomienie wiatraka, który będzie pompował gorące powietrze i tym samym dostarczy pary do czterech spotkanych wcześniej zaworów. Zacznij od przesunięcia czerwonej gałki w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, a następnie przez środkową pozycję w lewo. Przełącz czerwoną gałkę w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Podest podniesie się i da Ci dostęp do przełącznika, który uruchamia wiatrak. Opuść podest i obniż poziom lawy, by móc wyjść z pomieszczenia. Wróciwszy do poprzedniej komnaty, przełącz czerwoną gałkę – spowodujesz ponowne napełnienie komory lawą. Wiatrak pracuje i wszystko działa jak należy.

Czas na rozwiązanie problemu czterech zaworów. Kolejno musisz wykonać następujące czynności. Zamknij wszystkie cztery zawory i przejedź windą na środkowy poziom. Zamknij trzy zawory i udaj się na najwyższy poziom. Tutaj zamknij jeden zawór. Zjechawszy na środkowy poziom, otwórz jeden z zaworów. Na dolnym poziomie otwórz trzy zawory – ciśnienie osiągnie wartość 19. Za rogiem masz czerwoną wajchę. Pchnij ją – potężny sterowiec zostanie uruchomiony. Dostaniesz się do niego windą położoną w środkowej części kanionu. Sterowiec wyląduje w pobliżu budynku, od którego rozpoczynałeś przygody w Voltaic. Pociągnij za dźwignię, podjedź dalej sterowcem i



wkrocz do budynku. Spoczywa tam księga z symbolem Energii, są też ukryte małe drzwi, za którymi masz księgę teleportującą do obserwatorium w J'nanin. Po podróży użyj symbolu w podobny sposób, jak robiłeś to z symbolem z Edanny. Księga stanowiąca portal do Amaterii spoczywa w kle nad oceanem.

AMATERIA

Ametieria wita Cię zachodzącym słońcem. Na horyzoncie uderza samotna błyskawica. Architektura jest tu pierwszorzędna, jednocześnie czekają na Ciebie tylko cztery zagadki. Słowem, kaszka z mleczkiem.

Przedostań się przed podziemne korytarze do windy. Zawiezie Cię ona na wyższy poziom. Poszukaj tam mechanizmu z ogromnym kołem zębatym. Idąc trawiastym brzegiem, dotrzesz do chatki. W środku są kawałki metalu, drewna i szkła, jest też półkula, do której można doczepić cztery kawałki. W wolne miejsca wstaw dwa drewniane kawałki oraz jeden metalowy. Możesz wrócić do mechanizmu z kołem zębatym. Pociągnij za dużą dźwignię, a wówczas cała platforma podniesie się, następnie

zajmij się trzema krótkimi dźwigniami na panelu. Położona najdalej musi być przesunięta w prawo, zaś pozostałe dwie – w lewo. Wówczas koło przesunie się w lewo. Pociągnij dźwignię z prawej, to uruchomisz spadającą kulę. Przemierzy ona mechanizm, a że waga obciążników została dobrana właściwie, poleci dalej. Konsola automatycznie zamknie się i ukaże wzorek. Zapamiętaj go, bo przyda się potem.

Druga zagadka jest w miejscu nieco zakamuflowanym. Dostaniesz się tam, wchodząc po wykutej w skale drabinie, nieopodal miejsca, gdzie znajduje się zalana wodą komnata, a na ścianie jest malowidło. Zmierzaj naprzód, a na końcu wdrap się na górę – dotrzesz do pagód. Ale to dopiero za chwilę. Na razie interesuje Cię skalna drabina, skorzystaj z jej szczebli. Na górze za pomocą dźwigni uruchom konsolę. Przed sobą jak na dłoni masz widok na sześć pagód – centralną i pięć ją okalających. *(patrz rysunek 6)* I teraz tak – gwiazdki na konsoli odpowiadają godzinom, a dźwięki, wydawane przy wciskaniu przycisków, korespondują z tymi, które można usłyszeć, przechodząc przez każdą z pagód. Upraszczając sprawę, od lewej do prawej pięciu pagodom należy przyporządkować następujące godziny: 12, 4, 10, 2, 6. Wiedząc to, zejdź na dół i skocz do pagód. Na zegarze przy każdej z nich ustaw odpowiednią godzinę. Znalazłszy się z powrotem przy konsoli, pociągnij za dźwignię, rzucającą na tor kolejną kulę. Dzięki dobremu zsynchronizowaniu ustawionych przy pagodach zegarów, kula bez problemu przebrnie trasę. Ty zaś, po zamknięciu się konsoli, masz do dyspozycji drugi już wzorek.

Trzecia zagadka jest nieco ukryta. Dotrzesz do niej, zbaczając w pobliżu pagód nad brzeg oceanu. Jest tam sporo skał, które są porośnięte mchem. W ścianie masz drzwi, za którymi znajdują się dwa koła z sześcioma dziurami każde. Jeśli chodzi o te lewe, to wsadź czerwone bolce w dziury odpowiadające godzinom 12 i 2. W te prawe zaś odpowiadający godzinie 10. Standardowo chwyć za wajchę i podziwiaj, jak kula pomyka po torze przeszkód.

Skieruj swe kroki na główną wieżę. Na trzech piedestałach musisz ułożyć znane wzorki. Mosty otworzą się i dzięki temu zdołasz przedostać się do budynku. Rozgość się w fotelu. Żeby Saavedro nie czuł się zaniedbany, obejrzyj pozostawioną przez niego wiadomość. Spójrz do góry, zobaczysz dźwignię. Pociągnij ją. Zostaniesz katapultowany na szczyt wieży.

Łamigłówkę ułóż tak jak na rysunku *(patrz rysunek 7)*, następnie rzut oka do góry i wciskasz niebieski przycisk. Zdobądź symbol Amarterii, zawieź go do J'nanin i połóż na niebieskim panelu. To już trzeci raz, gdy to robisz. Winda została odbezpieczona. Spoczywają w niej karty ostatniej z ksiąg – tej, która zabierze Cię w miejsce ostatecznej konfrontacji z Saavedro.

NARAYAN

W zasadzie to nawet nie wyspa, lecz skała, zawieszona w przestworzach. Po części łączy cechy trzech światów, które już przemierzałeś.

Na górnym podeście dźwignię opartą na półkuli umieść w pozycji w prawo. Z kolei niżej – zieloną, dostarczającą napięcie dwóm pąkowym konsolom – pchnij na lewo. Podejdź do lewej konsoli. Jak jej dotkniesz, wysunie się do góry. Trzy wzorki musisz ułożyć tak, jak jest to pokazane na rysunku. *(patrz rysunek 8)* Otworzy się przejście, którym zejdziesz na dół. Jest tam księga Tomahna. Weź ją, ale na razie nie używaj, tylko wróć do pąkowych konsol. Dźwignię pomiędzy nimi ustaw w pozycji w prawo. Wzorek ułóż w sposób pokazany na rysunku *(patrz rysunek 9)*.

Negocjując z Saavedro, udaj się na górny podest i wyłącz napięcie dźwignią umieszczoną na półkuli. Zejdź na dół i porozmawiaj z Saavedro. Da Ci księgę Releeshahn, prosząc jednocześnie, byś pozwolił mu opuścić tę krainę. Wejdź na górę i dźwignią ponownie uruchom zewnętrzną powłokę. Wszystko stanie się jasnoczerwone, zaś Saavedro bez słowa wsiądzie do kolejki linowej i zasalutowawszy na pożegnanie, uda się w nieznane. Użyj posiadanej w inwentarzu księgi Tomahna, by udać się do domu Atrusa. Wręcz mu księgę Releeshahn. Po raz trzeci już w historii gier komputerowych starzec usiądzie w swej pracowni i zacznie się zastanawiać, czy warto tworzyć kolejne światy. Pewnie warto.

Micz

ocena 8/10

wydawca **Presto Studios** ●
www.prestostudios.com ●
dystrybutor pl **CD Projekt** ●
www.cdprojekt.com.pl ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc win 95-Me **Pentium II 300, 128 MB RAM** ●

w imadle

Train Si

MICROSOFT

Poziom trudności gry w MS TRAIN SIMULATOR można regulować w bardzo szerokim zakresie – od w pełni zautomatyzowanej obsługi poszczególnych podzespołów począwszy, a na dość realistycznej pracy na stanowisku maszynisty i palacza skończywszy. My, rzecz jasna, polecamy drugie rozwiązanie – niech „kolejki" z automatyczną skrzynią biegów i klimatyzacją prowadzą sobie Amerykanie, my wolimy bardziej hardcore'ową jazdę.

Każdy z dostępnych w grze typów lokomotywy ma swą specyfikę. Spójrzmy, na co należy zwracać uwagę, gdy już siądzie się za deską rozdzielczą maszyny elektrycznej, spalinowej czy parowej.

ELEKTRYCZKA

Prowadzenie lokomotywy elektrycznej to czysta przyjemność (zwłaszcza jeśli jest to np. w pełni skomputeryzowany Acela Express). Wystarczy lekko dodać gazu lub nacisnąć hamulec, aby pociąg zareagował zgodnie z naszymi zamiarami – zupełnie jak prowadzenie samochodu z automatyczną skrzynią biegów. Praca maszynisty może być czasami wręcz zbyt komfortowa – a przez to usypiająca. Konstruktorzy pomyśleli więc o pewnych zabezpieczeniach. W prawdziwych pociągach montowane są tzw. „czuwaki" – jeśli co pewien czas (np. co minutę) maszynista nie aktywuje urządzenia przez naciśnięcie odpowiedniego przycisku, automat najpierw spróbuje obudzić człowieka brzęczykiem, a potem zatrzyma cały skład. Jeśli więc nawet maszynista straci przytomność, to i tak pasażerowie są bezpieczni. Inne zabezpieczenie, dające się we znaki zwłaszcza na trasie Waszyngton-Filadelfia, to elementy samoczynnego hamowania – jeśli pociąg przekroczy dozwoloną prędkość, to zostanie automatycznie zatrzymany. W związku z tym, siedząc na stanowisku maszynisty, należy mieć w pamięci kilka zalecen:

– Pociąg to nie samochód – na każdą czynnosc reaguje z dużym opóznieniem. Widząc więc na wyświetlaczu zbliżające się ograniczenie prędkosci, należy odpowiednio wcześnie zredukować moc silnika.

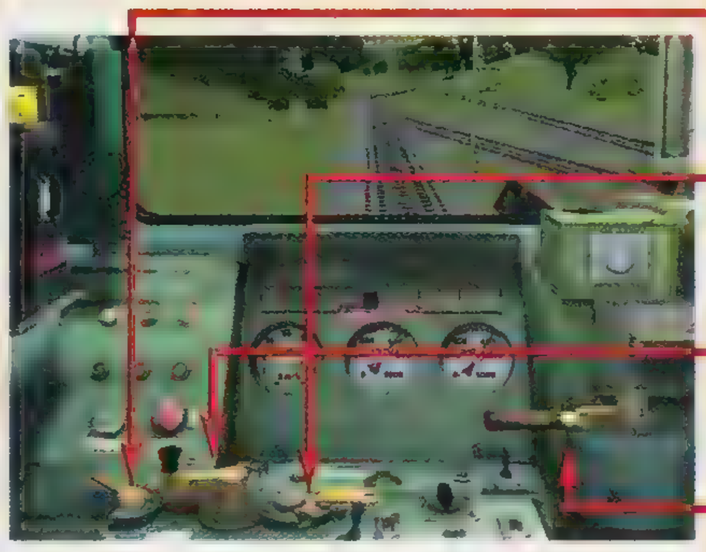
– Podstawa to, poza przestrzeganiem rozkładu, wygoda pasażerów. Każde awaryjne hamowanie pociąga za sobą punkty karne. Idealny maszynista powinien przemierzyć całą trasę prawie bez naciskania na hamulec.

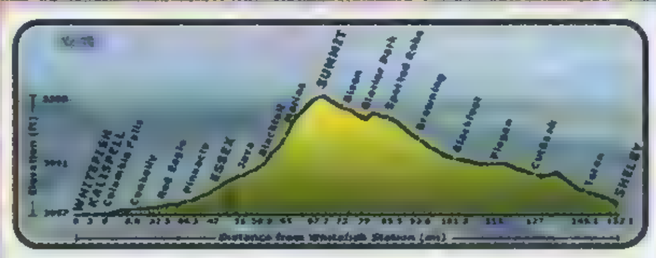
DIESEL

W grze dostępne są dwa rodzaje lokomotyw dieslowskich – standardowa oraz dieslowsko–elektryczna. Do pierwszej grupy należy KIHA 31 – w jej wypadku system przeniesienia napędu przypomina ten znany z samochodów. Znajdziemy tu więc gaz, hamulec oraz, co istotne, dwustopniową skrzynię biegów. Na „jedynce" można jechać do ok. 50 km/h, później należy przełączyć na „dwójkę".

Pozostałe lokomotywy to modele dieslowsko–elektryczne. Silnik wysokoprężny napędza w nich alterna-

Jak ruszyć z miejsca lokomotywę spalinową

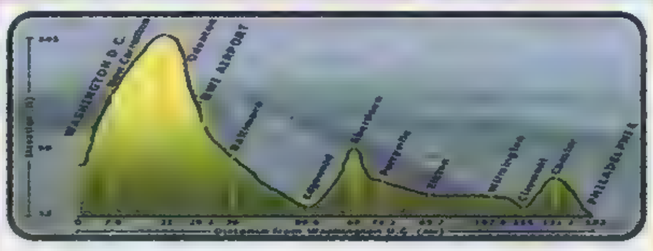




MARIAS PASS

Kraj: ***USA***
Długość: ***245 km***
Firma kolejowa: ***The Burlington Northern and Santa Fe Railroad Company***

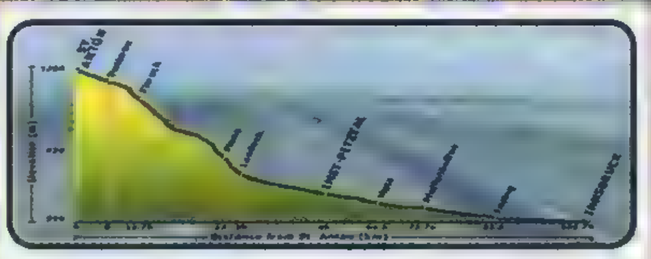
Powstała pod koniec XIX w., spełniając zapotrzebowanie na szybki transport ze wschodu na zachód USA przez Góry Skaliste. Obsługująca ją kompania BNSF oferuje połączenia w sieci ponad 33 tys. km torów w 28 stanach.



NORTHEAST CORRIDOR

Kraj: ***USA***
Długość: ***214 km***
Firma kolejowa: ***Amtrak***

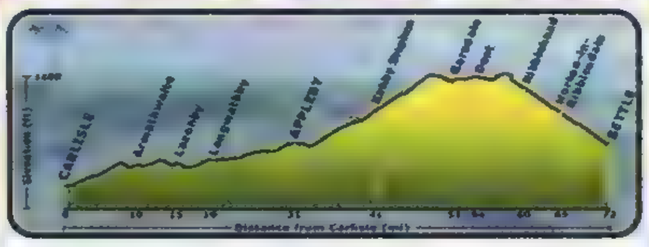
Linia łącząca najważniejsze miasta Wschodniego Wybrzeża Stanów Zjednoczonych, mająca stanowić konkurencję dla lokalnych połączeń lotniczych. W MSTS znalazł się odcinek trasy pomiędzy Waszyngtonem a Filadelfią.



INNSBRUCK – ST. ANTON

Kraj: ***Austria***
Długość: ***101 km***
Firma kolejowa: ***Orient Ekspres***

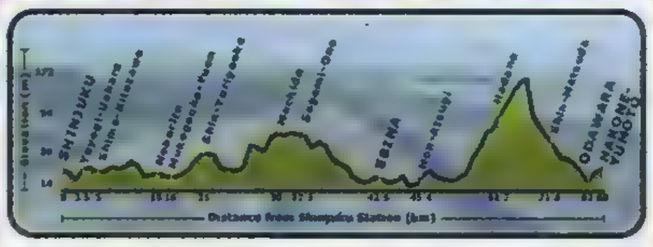
Fragment legendarnej trasy Orient Ekspresu, pociągu, który począwszy od roku 1883 swych pasażerów przewoził w luksusowych warunkach przez Europę. Trasa dostępna w grze pochodzi z realiów lat 20. ubiegłego wieku.



SETTLE & CARLISLE LINE

Kraj: ***Wielka Brytania***
Długość: ***116 km***
Firma kolejowa: ***Midland Railway***

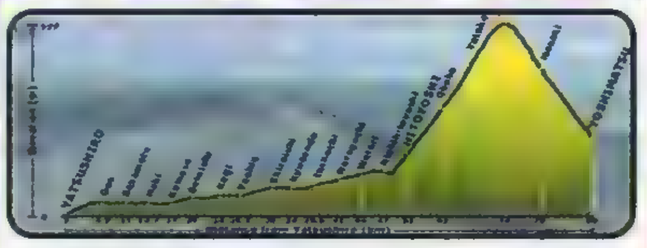
Szybka linia kolejowa, łącząca od lat 70. XIX wieku Anglię ze Szkocją. Bywała używana jako trasa testowa podczas konstrukcji nowych, potężnych lokomotyw. Od roku 1996 korzysta z niej firma Flying Scotsman Railways.



TOKYO – HAKONE

Kraj: ***Japonia***
Długość: ***88 km***
Firma kolejowa: ***Odakyu Electric Railway Company***

Najdłuższa prywatna linia kolejowa w Kraju Kwitnącej Wiśni. Łączy przedmieścia Tokio z kurortem Hakone położonym u stóp słynnej góry Fuji. Zapewnia jedne z najpiękniejszych widoków dostępnych w TRAIN SIMULATOR.



HISATSU

Kraj: ***Japonia***
Długość: ***86 km***
Firma kolejowa: ***Kyushu Railway Company***

Swymi torami przecina góry na południowojapońskiej wyspie Kiusju. Oddano ją do użytku na początku XX wieku. Początkowo zapewniała szybki transport towarów, teraz wykorzystywana jest głównie jako linia widokowa.

imulator

tor, który dostarcza prąd do silników elektrycznych poruszających kołami. Ten kombinowany napęd jest, wbrew pozorom, całkiem wydajny i bardzo popularny na rozległych amerykańskich równinach (o wiele gorzej zelektryfikowanych niż polska prowincja). Prowadzenie lokomotywy wysokoprężnej jest (przynajmniej w MSTS) dość proste. Należy tylko pamiętać o kilku podstawowych zasadach:

– Przyspieszać i hamować należy bardzo delikatnie – niezależnie od tego, czy wieziemy ludzi, czy też towar. Manetką „gazu" operujemy, przestawiając ją w danym momencie tylko o jedną pozycję.

– Czasami na zakrętach brakuje specjalnych ograniczeń prędkości, jednak rozsądek podpowiada, by zwolnić – pociąg ma dość wysoko położony środek ciężkości i bardzo łatwo go wykoleić.

– Jeśli jeździsz na trasie Marias Pass, pamiętaj, iż należy tam używać sygnałów dźwiękowych (patrz DZWONKI I GWIZDKI)

– Podczas długich zjazdów nie należy zbyt często używać hamulców głównych (ciśnieniowych) – szybko zużyjemy ich zapas sprężonego powietrza i odmówią posłuszeństwa. W takiej sytuacji powinno się korzystać z elektrycznych hamulców dynamicznych, najlepiej działających przy prędkościach rzędu 30–40 km/h

PARÓWKA

Zdecydowanie najtrudniejsza maszyna do opanowania. Prowadząc parowóz, należy pamiętać o przestrzeganiu kilku podstawowych zasad bezpieczeństwa (poniższe uwagi dotyczą jedynie gry z wyłączonym automatycznym palaczem):

– Zawsze należy pamiętać o dostarczaniu odpowiedniej ilości wody do kotła. Jeśli trafi jej tam za mało, jego podstawa może ulec stopieniu. Poza tym spadek ciśnienia w obwodach powoduje uruchomienie hamulców próżniowych i zatrzymanie pociągu.

– Efektywne spalanie węgla to podstawa. Dym wydobywający się z komina powinien być jasnoszary – jeśli jest czarny, to Twoja lokomotywa jest bardzo nieekonomicznie prowadzona.

– Przed wyjazdem spójrz na trasę i zapamiętaj różnice w nachyleniu terenu, wyglądaj też często za okno – parowóz reaguje na działania obsługi ze sporym opóźnieniem, a przed każdym wzgórzem warto wyprodukować silnikom ciut więcej pary. Podobnie przy zjeździe „przykręć" kocioł – nie warto bez powodu spalać zbyt wiele węgla.

DZWONKI I GWIZDKI

W zasadzie TRAIN SIMULATOR nie wymaga od gracza używania sygnałów dźwiękowych, jednakże co nam szkodzi podwyższyć nieco realność gry? Gwizdać (lub dzwonić, zależnie od wyposażenia pociągu) należy:

– Podczas wjazdu na stację (aż do zatrzymania składu);

– Przed odjazdem;

– Przed wjazdem na most oraz do tunelu;

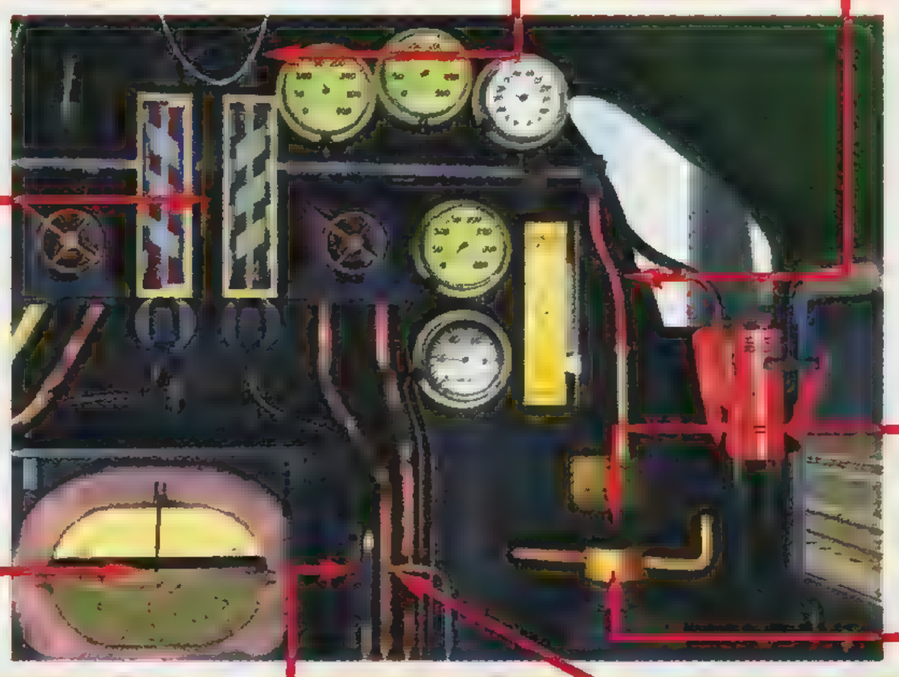
– Jeśli na torze kręci się zwierzyna;

– We mgle i przy innych trudnych warunkach atmosferycznych;

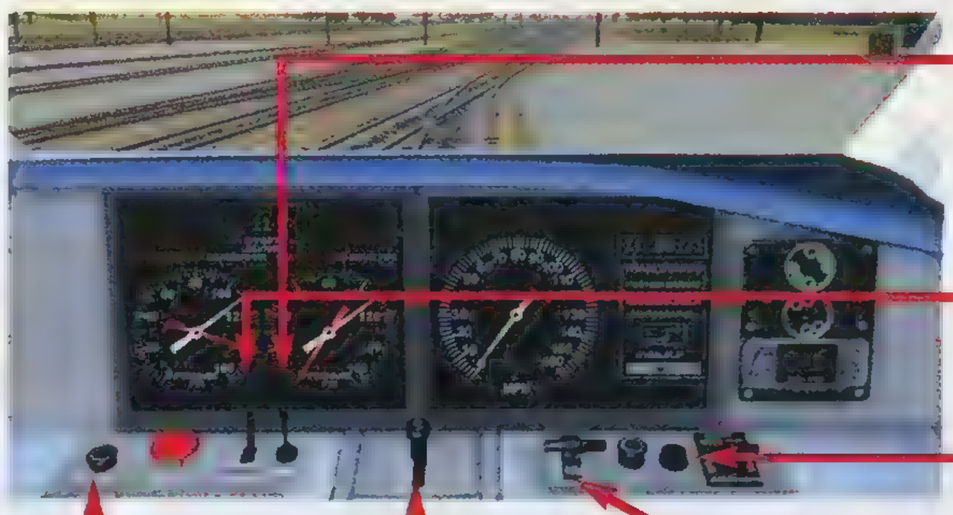
– OBOWIĄZKOWO na trasie Marias Pass przed skrzyżowaniami z drogami. Sygnał powinien brzmieć: długi, długi, krótki, długi (ostatni przytrzymać aż do minięcia przejazdu).

Pooh

Jak ruszyć z miejsca lokomotywę parową



Jak ruszyć z miejsca lokomotywę elektryczną



ocena 8/10

wydawca **Microsoft** ●
www.microsoft.com/games/trainsim ●
dystrybutor pl **Microsoft** ●
www. ●
termin wydania pl **Jest** ●
pc win 95/98/Me **Pentium 350, 64 MB RAM** ●

Tropico

cz. 2

Aby Twoje państwo rosło w siłę, a jego obywatelom żyło się dostatniej, potrzebne są pieniądze. Podstawowe źródło dochodów to handel zagraniczny i turyści. Wprawdzie możesz też zarabiać na mieszkańcach Tropico, wszak płacą czynsze, jadają w restauracjach czy chodzą na mecze piłkarskie, ale tak naprawdę grunt to dopływ gotówki z zewnątrz.

PLANOWANIE

W zależności od charakterystyki wyspy musisz zdecydować się na jedną z dróg rozwoju gospodarki. Czasem warto postawić na rolnictwo i turystykę, innym razem na przemysł drzewny i wydobycie. Przy wyborze pomoże umiejętne korzystanie z trybu informacyjnego w centralnym panelu kontroli. Zanim rozpoczniesz jakiekolwiek inwestycje, sprawdź, ile na Twojej wyspie jest terenów atrakcyjnych turystycznie, zorientuj się co do jakości pól uprawnych i jakiego rodzaju surowce mineralne kryją się pod ziemią. Zwróć uwagę na rozmieszczenie złóż. Zapamiętaj, że przynajmniej na początku nie opłaca się eksploatować zasobów zbytnio oddalonych od miejsc zamieszkania pracowników. Jeśli np. będziesz chciał postawić kopalnię w dużej odległości od pałacu i budynków mieszkalnych, to po pierwsze – Tropikanie będą długo ociągać się z rozpoczęciem jej budowy, po drugie – mogą guzdrać się nawet kilkanaście lat, po trzecie wreszcie – bardzo niechętnie podejmą w niej pracę. Niechybnie okaże się więc, że kopalnia nie tylko nie przyniesie spodziewanego zysku, ale wpędzi Cię w niepotrzebne koszta. Ta sama zasada dotyczy wszelkich innych inwestycji.

W przypadku gruntów rolnych pamiętaj o ich różnej przydatności w zależności od rodzaju upraw. Ziemie znakomicie nadające się pod zasiew kukurydzy niekoniecznie wydadzą duży plon, jeśli posadzić na nich krzaki kawy. Zwróć na to uwagę, zwłaszcza jeśli zechcesz zmienić profil produkcji w konkretnej farmie.

Rancza, podobnie jak przystanie rybackie, nie są specjalnie dochodowe. Jednak dzięki nim menu Tropikan jest bardziej urozmaicone, co pozytywnie wpływa na ich samopoczucie. Pamiętaj, że poza lokalami rozrywkowymi pożywienie na Tropico jest za darmo. Dopiero nadwyżki z farm i rancz, na których ludzie zaopatrują się w żywność, są sprzedawane za granicę.

Innym miejscem dystrybucji produktów żywnościowych jest targowisko. Nie pomnoży ono Twoich zysków, pełni jednak niezwykle istotną funkcję. Jeśli usytuujesz je w pobliżu miejsc, gdzie pracuje wiele osób, skrócisz drogę mieszkańcom, pragnącym nabyć to i owo dla zaspokojenia głodu. Dzięki temu, że nie będą tracić czasu, podniesie się ich wydajność.

Jeśli Twój kraj jest odpowiednio zalesiony, powinieneś zdecydować się na rozwój przemysłu drzewnego. Wybuduj obóz drwali. Przyniesie Ci to stosunkowo szybki i niemały zysk. Oczywiście, musisz uważać, żeby nie przesadzić ze zbyt intensywną wycinką i nie doprowadzić do klęski ekologicznej. Nie spodoba się to ani stałym mieszkańcom wyspy, ani turystom. Możesz temu zapobiec, modernizując obóz. Wzbogacenie go o instytut sadownictwa spowoduje, że tereny, na których dokonano wyrębu, będą zadrzewiane ponownie.

PRZEMYSŁ

Nie jest szczególnym odkryciem, że produkt gotowy, odpowiednio przetworzony i opakowany jest droższy od półproduktu czy czystego surowca. Zarobisz więcej, jeśli Twoi ludzie drewno obrobią w tartaku, z tytoniu zrobią cygara, a ze złota biżuterię. Warto więc rozważyć wybudowanie stosownej fabryki. Nie spiesz się zbytnio z rozwojem infrastruktury przemysłowej. Musisz wziąć pod uwagę kilka faktów. Po pierwsze – wszyscy pracownicy fabryk muszą mieć przynajmniej średnie wykształcenie. Jeśli nie ma takowych zbyt wielu na wyspie, muszą zostać ściągnięci z zagranicy. Jest to kosztowne i trochę trwa. Do tego czasu fabryka to tylko wydatki. Możesz temu zapobiec, budując w pierwszych latach urzędowania szkołę średnią. Licz się jednak z tym, że proces edukacji trwa kilka lat. Musisz mieć również pewność, że dysponujesz wystarczającym zapleczem surowcowym – jeśli farmy, kopalnie, rybacy czy drwale nie zapewnią zakładom przemysłowym stosownej ilości dostaw, narazi Cię to na straty.

Naprawdę znacznego wzrostu dochodów możesz spodziewać się dopiero po odpowiednich modernizacjach fabryk. Możliwość wprowadzenia większości ulepszeń uzależniona jest od wcześniejszego wybudowania elektrowni.

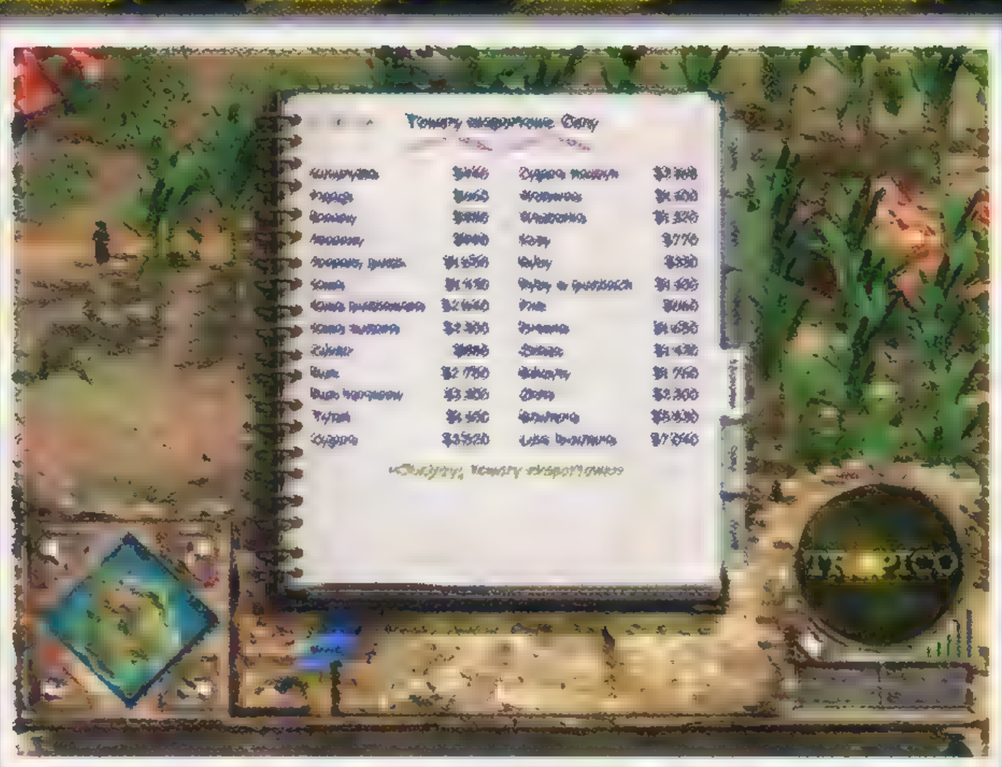
TRANSPORT

Ważna jest płynność transportu towarów. Na Tropico odpowiedzialni są za to tragarze. Przez pierwszych kilka lat ogranicz ich liczbę do minimum – i tak nie ma czego wozić. Wraz ze wzrostem liczby produktów eksportowych stopniowo zwiększaj zatrudnienie w biurach transportowych. Zadbaj też o ich równomierne rozmieszczenie. Jeśli zapasy towarów urosną za dużo (na co może mieć wpływ zbyt mała liczba tragarzy lub zbyt duża odległość od biur transportowych), za transport biorą się rolnicy, drwale, górnicy itp. Idzie im to znacznie wolniej i ujemnie wpływa na podstawową pracę. Wybudowanie dobrze zaplanowanej sieci dróg na pewno poprawi komunikację na Tropico. Nie pozwól też, by zbyt duża ilość towarów zalegała na nabrzeżach portowych. Dokerzy bywają kapryśni. Często trzeba ich szczególnie umotywować do pracy. Możesz w tym celu np. zaniżyć czynsze w domach w pobliżu portu.

TURYSTYKA

Turystyka często będzie podstawową gałęzią Twojej gospodarki. Na Tropico możesz ściągać trzy rodzaje tury-

Nie jest szczególnym odkryciem, że produkt gotowy, odpowiednio przetworzony i opakowany jest zawsze droższy od półproduktu czy czystego surowca.



Decydując się na lokalizację budynków infrastruktury turystycznej, rozważ koncepcję kompleksu wypoczynkowego. Umieść go nieco na uboczu (choć nie za daleko od głównego ośrodka miejskiego).

Dopiero dokonawszy odpowiednich modernizacji fabryk, możesz spodziewać się znacznego wzrostu dochodów

Nie pozwól, by zbyt duża ilość towarów zalegała na nabrzeżach portowych. Dokerzy bywają kapryśni. często trzeba ich szczególnie motywować do pracy.

stów: niezbyt zamożnych, średnio zamożnych i bogatych krezusów. Każda z kategorii ma zróżnicowane potrzeby i wymagania. Biedniejszym wystarczy tani hotel, plaża i sklep z pamiątkami. Chętnie zajrzą też do pubu czy niedrogiej restauracji. Im turysta bogatszy, tym większej liczby atrakcji i lepszego kwaterunku potrzebuje. Z drugiej strony, da się z niego wycisnąć więcej zielonych papierków.

Na pewno nie warto od razu szarżować, inwestując w hi–endową infrastrukturę wypoczynkową. Być może zresztą w ogóle bardziej opłaci się postawić na ilość, a nie na jakość. Zwłaszcza jeśli wyspa nie jest lub nie będzie (np. ze względu na planowany masowy wyrąb lasów) szczególnie atrakcyjna turystycznie. Negatywny wpływ na opinię przyjezdnych będą miały: degradacja środowiska i jego zanieczyszczenie, przestępczość, niestabilna sytuacja polityczna (albo zbyt stabilna – stan wojenny np.), zła estetyka ogólna otoczenia (turyści nie znoszą widoku lepianek, fabryk itp.). Od tego, czy Twoi goście opuszczą Tropico szczęśliwi, będzie zależało, czy w krótkim czasie możesz spodziewać się na wyspie ich kuzynów, przyjaciół i znajomych z pracy. Jeśli stwierdzą, że ich urlop był koszmarem – hotele zaświecą Ci pustkami.

Wpływ na decyzje turystów mogą mieć też relacje Twojego kraju z mocarstwami. Najbogatsi z nich spędzą tu urlop tylko wówczas, jeśli utrzymujesz bardzo dobre stosunki z USA. Zachęci ich również wybudowanie lotniska. Takoż – umiejętne stosowanie niektórych dekretów („Mardi Gras", „Igrzyska Pankaraibskie", „Kampania reklamowa turystyki", „Gwóźdź programu') poprawi mniemanie przybyszów o jakości wypoczynku na Tropico.

Decydując się na lokalizację budynków infrastruktury turystycznej, rozważ koncepcję wybudowania kompleksu wypoczynkowego. Umieść go nieco na uboczu (choć nie za daleko od głównego ośrodka miejskiego). O ile główna atrakcja archeologiczna wyspy nie jest położona zbyt niefortunnie, ulokuj ów kompleks opodal niej. Pamiętaj o postawieniu w pobliżu estetycznych budynków mieszkalnych dla pracowników obsługi. Jeśli tego nie uczynisz, wkrótce wokół wyrosną lepianki.

POLITYKA WEWNĘTRZNA

Sprawowanie rządów to nie tylko dylematy gospodarcze. To również walka polityczna. Tylko teoretycznie masz władzę absolutną. Na Twoje potknięcia czyhają mniej lub bardziej żądni władzy przywódcy poszczególnych frakcji politycznych. Każdy z nich ma duży wpływ na swoich zwolenników. Dlatego zadbaj o to, by ich samopoczucie było jak najlepsze. Jest wiele metod: poprawa warunków mieszkaniowych, lepsze płace, łapówki – wszystkie chwyty dozwolone. To przywódcy ugrupowań politycznych są Twoimi głównymi rywalami w walce wyborczej. Lud, niestety, co kilka lat domaga się wolnych wyborów. Możesz nie zechcieć spełnić tego kaprysu, spodziewaj się jednak wówczas większej skłonności do buntów i rebelii. A w najlepszym razie – ogólnego spadku nastrojów. Dlatego w tym wypadku jeśli lud prosi, to dyktator raczej powinien... Na wypadek gdybyś nie był do końca pewien preferencji elektoratu, Twoi ludzie mogą „wpłynąć" na wynik wyborów. Fałszerstwo zawsze jednak odbija się czkawką, powodując wzrost niezadowolenia. Jeśli lud Cię kocha, a Ty nie chcesz co jakiś czas przeżywać wyborczych stresów, wydaj „Dekret o przedwczesnych wyborach". Wygrana zapewni Ci spokój na kilkanaście lat.

Bardzo przydatnym narzędziem w sprawowaniu władzy, mającym niebagatelny wpływ na kształtowanie opinii, są media. Zacznij od wybudowania siedziby gazety (nie wymaga elektryczności), a następnie, w miarę możliwości, inwestuj w media elektroniczne.

Może się zdarzyć, że niezadowolona z Twych rządów grupa nieodpowiedzialnych obywateli roznieci zamieszki uliczne (a nawet powstanie) lub porzuci miejskie wygody, by wieść w dżungli ekscytujące życie rebelianta. Zarówno pierwszy, jak i drugi typ zachowań wpływa bardzo niekorzystnie na porządek i kondycję gospodarczą kraju. Aby zapobiec niepotrzebnym ekscesom bądź je w porę ukrócić, potrzebna jest silna armia. Rodzi to jednak kolejne niebezpieczeństwo – wojskowego zamachu stanu. Jeśli więc zdecydowałeś się już postawić na rozwiązania siłowe, zadbaj, by wojsko było odpowiednio opłacane.

Jeśli rebeliantów pragniesz przywrócić społeczeństwu drogą pokojową, możesz ogłosić amnestię. Szansa, że zdecydują się stanowić „zdrową siłę narodu", zwiększy się aż czterokrotnie.

POLITYKA ZAGRANICZNA

Rozpoczynasz grę w latach 50., czyli początkach zimnej wojny. I Ty jesteś uwikłany w wielką politykę – walkę o wpływy między USA i ZSRR. Ideałem byłoby zachować zrównoważone stosunki z każdym z „Wielkich Braci", ale w praktyce może okazać się to trudne (choć nie niemożliwe). Niewątpliwie pomocny będzie tu talent dyplomatyczny (wybór w dossier cechy „dyplomata"). Żeby mieć wpływ na kształtowanie polityki zagranicznej, konieczne jest posiadanie Departamentu Stanu. Od liczby pracujących tu osób i poziomu ich wykształcenia zależy jakość stosunków z zagranicą. Korzyści to: okresowa pomoc finansowa, wsparcie militarne (dekret „Sojusz"), wyższe ceny eksportu, darmowe budynki i wykwalifikowani robotnicy (dekret „Delegacja handlowa"), zmniejszenie o 50% kosztów budowy lotniska i elektrowni („Amerykańskie wsparcie reform") lub bloków i apartamentów („Rosyjskie wsparcie reform"). Z dekretem „Sojusz" wiąże się wybudowanie na wyspie bazy wojskowej, za którą co roku otrzymujesz 1000$.

Efektem drastycznego pogorszenia stosunków z którymś z mocarstw może być inwazja. O ile nie jesteś chroniony sojuszem, oznacza to koniec Twoich rządów.

SZWAJCARSKIE KONTO

Jednym z punktowanych celów gry jest odłożenie w szwajcarskim banku pewnej sumki „na czarną godzinę". Są dwie metody zagospodarowania na ten szczytny cel części dochodów Tropico. Pierwszą z nich jest wydanie dekretu ekonomicznego „Specjalne pozwolenie na budowę", co spowoduje zwiększenie kosztów wszelkich budów o 20% (z czego 10% powędruje do Szwajcarii). Inna metoda to wybudowanie banku i wybranie opcji „Tajny fundusz prezydencki". Ze względu na koszta budowy i konieczność zatrudnienia osób z wyższym wykształceniem to rozwiązanie można stosować raczej dopiero w późniejszej fazie gry. Bank może jednak pełnić funkcje pożyteczne również dla ogółu ludności – wpływać na obniżenie kosztów budów, jak również przynosić zyski z kont zakładanych przez turystów.

TROPICO jest grą na tyle złożoną, że nawet w ramach dwuczęściowego imadła mogliśmy omówić tylko niektóre z wartych uwagi zagadnień. Zamieszczone tu wskazówki powinny być jednak pomocne w sprawowaniu urzędu prezydenta tropikalnej wyspy. Powodzenia!

Kaczuch

ocena **9/10**

wydawca **Sierra**
www.sierra.com
dystrybutor pl **Play-it**
www.play-it.pl
termin wydania pl **Jest**
pc win 95-Me **Pentium 133, 32 MB RAM**

Co w prock

AMD konsekwentnie, krok po kroku odbiera Intelowi coraz większe obszary rynku. Po zdobyciu dominującej pozycji wśród użytkowników PC teraz przymierza się do skoku na kolejne grupy klientów. Zobaczmy, co szykuje się nam na najbliższe pół roku.

Durony zostawiają w tyle kolejne wersje Celeronów. Athlon bije Pentium IV, o PIII już nie wspominam. Czyżby cel, jaki postawili sobie kilka lat temu menedżerowie AMD został osiągnięty? Nic z tych rzeczy! Firma co najwyżej jest dopiero w połowie drogi! Teraz nadszedł czas na walkę o urządzenia przenośne i stacje robocze. W obu tych segmentach – dzięki przenośnym modelom Celerona oraz Pentium czy też serwerowemu PIII Xeon – dominuje Intel. Jak jednak zaraz zobaczymy, w najbliższych miesiącach nie będzie miał łatwego życia.

Serwery i przenośne

Wprowadzając rdzeń Palomino (czyli zmodyfikowaną wersję znanego od ponad roku Thunderbirda), AMD zaatakowało równocześnie oba strategiczne cele. Na początku czerwca zaprezentowano wyposażone w ten rdzeń modele Athlon 4 (przeznaczony dla komputerów przenośnych) oraz Athlon MP (serwery jedno– i dwuprocesorowe). Jakie będą wyniki starcia z Intelem – w chwili gdy piszę ten artykuł, jeszcze nie wiadomo.

Jak już wspomniałem, Athlon 4 Palomino to zmodyfikowana wersja Athlona Thunderbird. Liczbę tranzystorów zwiększono tu z 32 do 37 milionów, poprawiono pracę pamięci podręcznej L1 i L2 (przechowywane w nich instrukcje nie będą się dublowały, wprowadzono układ pre–fetch – przewidujący, jakie dane będą w najbliższej przyszłości potrzebne procesorowi), do własnych instrukcji 3DNow! dodano także pakiet intelowskich SSE. Na rynku urządzeń przenośnych Athlon 4 wyróżniać się będzie niskim zużyciem energii, osiąganym m.in. dzięki instrukcjom PowerNow!. W zależności od źródła zasilania (sieć lub akumulator) procesor będzie mógł pracować z różną szybkością, dynamicznie zmieniając częstotliwość zegara oraz napięcie zasilania (w granicach 1,2–1,4V). Dzięki temu rozwiązaniu mamy do dyspozycji 32 poziomy szybkości (czyli częstotliwości i napięcia), podczas gdy w stosowanej przez Intela technologii SpeedStep są jedynie dwa możliwe ustawienia.

AMD z całą mocą rynek serwerów zaatakuje jednak dopiero w przyszłym roku – wraz z premierą układów Hammer. Wiadomo, że seria ta składać się będzie z dwu modeli – ClawHammer i SledgeHammer, oba o nieustalonych jeszcze parametrach. Być może pierwszy z nich dostępny będzie także dla klienta indywidualnego.

Przed tym atakiem Intel bronić się ma układem Pentium 4 Xeon oraz kolejnymi modelami Itanium. P4X zostanie wyposażony w maksymalnie 1 MB pamięci podręcznej i będzie pracować z częstotliwościami do 2 GHz. Z kolei Itanium to stricte serwerowe układy Intela – pracujące z częstotliwością do 800 MHz, wyposażone w 2 lub 4 MB pamięci podręcznej oraz możliwość przeprowadzania zaawansowanych operacji równoległych. Na początku przyszłego roku Itanium ma być zastąpione przez kolejny układ – McKinley. Pracować on ma z częstotliwością ponad 1GHz. Niestety, plany odnośnie możliwości i daty premiery tego układu zmieniają się z miesiąca na miesiąc, wraz z publikowaniem kolejnych planów AMD.

Crusoe

Przy okazji omawiania komputerów przenośnych nie sposób nie wspomnieć o procesorach Crusoe firmy Transmeta. Cechuje je wyjątkowo niskie zużycie energii – uzyskane dzięki zastąpieniu sprzętowej (tranzystorowej) warstwy logicznej warstwą programową – i, jak łatwo się domyślić, dzięki temu przebojem zdobywają rynek. Do swych komputerów przenośnych wykorzystują je np. NEC, Sony czy też Casio. W przyszłym roku powinna ukazać się kolejna generacja tych procesorów, wyposażona w 256–bitowy rdzeń. Jak na razie określa się ją kodową nazwą Astro.

Dom i biuro

Jeśli chodzi o ten segment, to przez najbliższy kwartał nie należy spodziewać się oszałamiających premier. W tej chwili najwydajniejsze procesory oferowane przeciętnym nabywcom to Athlon 1,4 GHz i Duron 950. Pentium III z trudem pokonuje barierę 1 GHz, Celeron zbliży się do niej dopiero na początku przyszłego roku. P4 nadal pozostaje poza zasięgiem przeciętnego użytkownika – zresztą, wydajność tego układu jest sporo niższa od oczekiwanej. Jak widać, w takiej sytuacji całkiem słuszną decyzją jest chwilowe odpuszczenie przez AMD rynku domowo–biurowego i skoncentrowanie się

Intel planuje szybkie przestawienie procesów technologicznych na 0,13 mikrona. Czy jednak w ten sposób uda mu się odrobić straty?

Zestawienie „planów wydawniczych" AMD i Intela

	AMD Duron	AMD Duron	AMD Duron (?)
Rdzeń	Spitfire	Morgan	Appaloosa
Wersja*	D, M	D, M	D, M
Szybkość zegara	600 - 950 MHz	900-1000 MHz	1500 (?)
L1 Cache	128 kB	128 kB	128 kB
L2 Cache	64 kB	64 kB	64 kB
L2 Cache bus	64-bit	64-bit	64-bit
FSB	100/200 MHz	200 MHz	266 MHz
Złącze	Socket-A	Socket-A	Socket-A
Proces**	0,18	0,18	0,13
Dostępność	jest	2 pol. 2001	1 pol. 2002

* D - desktop, M - mobilne, S - serwer, ** mikrona

Procesory Transmeta Crusoe oferuje w swych produktach coraz więcej producentów. Nic dziwnego – niskie zużycie napięcia to najistotniejszy element w obsługiwanych przez Crusoe urządzeniach przenośnych

pierwsze płyty wyposażone w nowy układ Brookdale, pojawiły się one w obu wersjach – zarówno ze slotem 423, jak i 478. W III kwartale tego roku do sklepów trafiły także wersje Brookdale'a obsługujące tanie pamięci SDRAM 133 MHz, kosztujące grosze w porównaniu z lansowanym przez Intela RDRAM. Ktoś mógłby zapytać: „a co z DDR"? Święte słowa! Oczywiście producenci (m.in. Chaintech czy Acorp) mają już przygotowane płyty pod P4 i DDR, jednak Intel z całych sił wstrzymuje ich produkcję, planując premierę dopiero na... początek przyszłego roku! Cel jest oczywisty – tak długo wstrzymywać konkurencję, aż klienci przyzwyczają się do RDRAM. Miejmy nadzieję, że firmie się to nie uda – w końcu, w sporej części testów produkt Rambusa wypada słabiej niż konkurencyjne DDR (głównie ze względu na spore opóźnienia podczas odczytu.

Pooh

ach piszczy?

W ciągu najbliższego roku AMD przypuści atak na segment komputerów przenośnych oraz stacji wieloprocesorowych. Oferując dobre produkty za niską cenę, firma ma nadzieję na wydarcie Intelowi co najmniej takiego kawałka tortu, jak w wypadku komputerów domowych

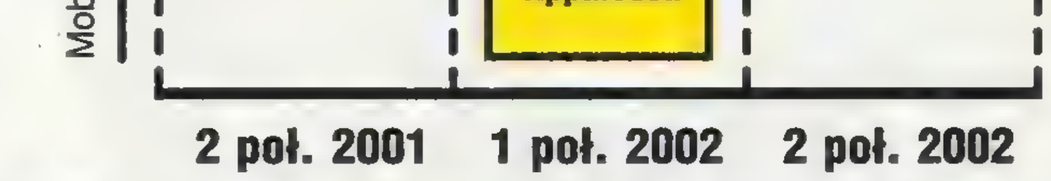
na innych segmentach rynku. Choć bez przesady z tym „odpuszczaniem" – firma przecież wprowadza nowy rdzeń dla obu serii procesorów!

W III i IV kwartale tego roku nastąpi wymiana rdzenia, na którym zbudowane są Durony – na model oznaczony kodową nazwą Morgan. Dostępne tam będą polecenia PowerNow! (w wersji przenośnej) oraz pre–fetch dla poleceń pamięci podręcznej. To jednak raczej zmiany kosmetyczne, większych modyfikacji można spodziewać się dopiero w pierwszej połowie przyszłego roku wraz ze zmianą technologii wytwarzania Duronów na 0,13 mikrona. Pojawi się wtedy rdzeń Appaloosa, taktowany częstotliwościami ok. 1,5 GHz. Następujące za Palomino wersje Athlonów to Thoroughbred (czyli w zasadzie Palomino produkowane w procesie 0,13 mikrona) oraz Barton – ścieżki tego ostatniego produkowane będą w technologii SOI (Silicon–On–Insulator), zapewniającej mniejsze zużycie energii i lepsze odprowadzanie ciepła.

Pentium 4

To oddzielny temat. Od momentu rozpoczęcia sprzedaży tego procesora wiadomo było, iż proponowany przez Intela socket 423 jest jedynie rozwiązaniem przejściowym i prędzej czy później zostanie zastąpiony „czymś innym". Od pewnego czasu wiadomo, iż owe „coś" to zmodyfikowany P4, zbudowany na nowym rdzeniu Northwood (technologia 0,13 mikrona), tkwiący w gnieździe socket 478 na płycie głównej z chipsetem i850. Wielką niewiadomą jak na razie stanowią natomiast typy chipsetów proponowanych dla P4. W chwili wprowadzenia go na rynek producenci oferowali płyty główne z i850 na pokładzie. W czerwcu zaprezentowano

Plany produkcyjne AMD na najbliższy rok



AMD Athlon	AMD Athlon 4	AMD Athlon 4 (?)	AMD Athlon 5 (?)	AMD Hammer	Intel Pentium 4	Intel Pentium 4	Intel 4 Xeon	Intel Pentium III	Intel Pentium III	Intel Celeron	Intel Celeron
Thunderbird	Palomino	Thoroughbred	Barton	ClawHammer/ SledgeHammer	Willamette	Northwood	Willamette /Northwood	Coppermine	Tualatin	Coppermine 128	Tualatin
D, M	D, M, S	D, M	D, M	D,S	D	D, M	S	D,M	D,M	D,M	D
750 - 1333 MHz	1,5-1,7 GHz	2 GHz (?)	2 GHz> (?)	?	1,3 GHz - 1.5 GHz	2 GHz (?)	1,4-2 GHz	500 - 1000 MHz	1,13-1,26 GHz	533 - 900 MHz	950 MHz-1 GHz
128 kB	128 kB	128 kB	128 kB	?	8 KB Data	20 kB	20 kB	32 kB	32 kB	32 kB	32 kB
256 kB	256 kB	256 kB	256 kB	?	256 kB	512 kB	256 kB-1 MB	256 kB	256-512 kB	128 kB	256 kB
64-bit	64-bit	64-bit	64-bit	?	256-bit	256-bit	256-bit	256-bit	256-bit	256-bit	256-bit
200/266 MHz	266 MHz	266 MHz	266 MHz	?	400 MHz	400 MHz	400 MHz	100/133	133/400 (?)	66/100 MHz	100 MHz
Socket-A	Socket-A	Socket-A	Socket-A	?	Socket-423	Socket-478	Socket-603	Socket-370	Socket-370	Socket-370	Socket-370
0,18	0,18	0,13	0,13	0,13	0,18	0,13	0,18/0,13	0,18	0,13	0,18	0,13
jest	2 poł. 2001	1 poł. 2002	2 poł. 2002	2 poł 2002	jest	2 poł. 2001, M 1 poł. 2002	2 poł. 2001	jest	2 poł. 2001	jest	2 poł. 2001

Temperatura pozbawionego chłodzenia procesora gwałtownie rośnie. 70, 80, 90, 100°C... Delikatna krzemowa struktura zaczyna się topić. Komputer odmawia posłuszeństwa, jego serce nadaje się do wymiany. Podejrzewam, że wolelibyście tego uniknąć?

Zacznijmy od rzeczy, wydawałoby się, oczywistych. Każdy cooler składa się z radiatora (kawał metalu mocowany do gniazda procesora lub płyty głównej) oraz chłodzącego go wentylatora. Używam nazwy „cooler", gdyż najpowszechniej stosowane „wiatrak" czy „wentylator" odnoszą się tylko do fragmentu tego urządzenia. Można by to spolszczyć jako „chłodnica" (lub wręcz „chłodnik"), ale chyba jednak angielski oryginał lepiej oddaje ideę tego urządzenia.

Radiatory powinny być wykonane z materiału cechującego się jak najlepszym przewodnictwem ciepła. Jak widać na wykresie, idealnym kandydatem byłoby srebro, jednak ze względu na koszty nie jest ono oczywiście stosowane (co najwyżej pod postacią płytki przylegającej do procesora), podobnie wygląda kwestia użycia miedzi (choć czasami spotykamy radiatory wykonane z tego materiału, zwłaszcza przeznaczone dla P4). O złocie lepiej nie wspominać, pozostaje więc aluminium – najpopularniejszy materiał w overclockingu.

Równie istotny jest wentylator. Tu zasada jest bardzo prosta – im jest on większy i szybciej się obraca, tym lepiej. Najwydajniejsze wiatraki osiągają ok. 6700 obr./min. i choć są dość głośne, warto zainteresować się kupnem coolera wyposażonego właśnie w taki egzemplarz. Spójrzmy teraz, na co powinniśmy zwrócić uwagę, kiedy udamy się na zakupy.

Na co zwracać uwagę

– Przed zakupem wentylator warto dokładnie obejrzeć. Nie powinniśmy mieć jakichkolwiek zastrzeżeń odnośnie jego poziomu wykonania – wszystkie elementy metalowe muszą być precyzyjnie obrobione, dobrze wypolerowane, bez żadnych uskoków czy zadziorów.

– Powierzchnia styku radiatora z procesorem powinna być idealnie gładka. Po zauważeniu jakichkolwiek chropowatości, lepiej zastanowić się nad innym modelem (ewentualnie można wypolerować je później drobnoziarnistym papierem ściernym) – tylko dobrze przylegająca powierzchnia będzie w zadowalający sposób odprowadzać ciepło.

– Kupujmy markowy sprzęt. Niestety, oznacza to zazwyczaj wydatek około 100 zł, jednak mamy wtedy gwarancję, iż będą to dobrze wydane pieniądze.

– Pamiętajmy, iż wymyślny kształt coolerów (a zwłaszcza dziwaczne radiatory) ma za zadanie jedynie przyciągnąć naszą uwagę – z testu wynika, iż najlepiej chłodzą modele z klasycznym sześciennym radiatorem, wyposażone w dobry wentylator.

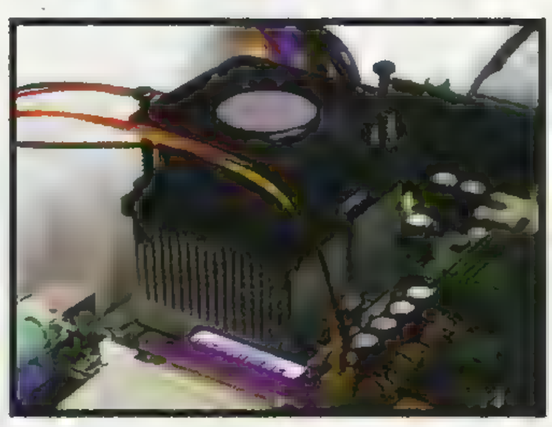
– Miejsce styku radiatora i procesora należy pokryć pastą termoprzewodzącą o jak największej zawartości miedzi lub srebra – tylko w ten sposób zapewnimy prawidłowy przepływ energii. Niektóre coolery mają w tym miejscu naklejony gotowy listek stosownego materiału, nie zaszkodzi jednak go usunąć i skorzystać z markowej pasty (np. firmy Silversystem)

Coolery

Cooler Master DP5-6H51

Tutaj na pierwszy rzut oka wszystko jest tak, jak być powinno – solidny radiator, spory wentylator... Niestety, fakty są bezlitosne – DP5–6H51 to jeden z najsłabszych modeli w naszym zestawieniu. Różnica siedmiu stopni Celsjusza pomiędzy nim a Global Win FOP32–1 jest

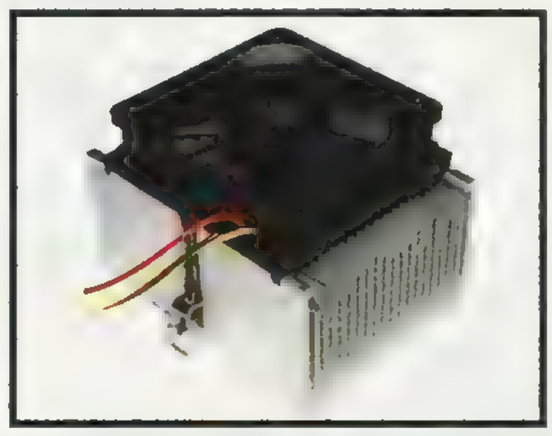
10x C



niedopuszczalna. Jak widać, czasami nie opłaca się oszczędzać.

Cooler Master EP5-6I51

Model nieco większy niż DP5–6H51, wyposażony w silniejszy wiatrak i większy radiator. Niestety, efekt nadal jest zdecydowanie niewystarczający. Oba modele Cooler Ma-



Test *Testowany komputer to Athlon 800 MHz, kręcony na 1 GHz, osadzony na płycie głównej ASUS A7V ze 128 MB RAM. Użyto pasty termoprzewodzącej Silversystem. Do pomiaru temperatury i szybkości obrotowej użyto programu ASUS PCProbe. Po uruchomieniu komputera zapuszczono program SETI@Home w formie wygaszacza ekranu – skutecznie wykorzystuje on całą moc komputera. Po 60 minutach pracy zmierzono temperaturę procesora.*

Cooler	Złącze*	Materiał radiatora	Powierzchnia kontaktu z CPU	Obroty na minutę	Temp.	Poziom hałasu	Cena (z VAT)
Cooler Master DP5-6H51	370, A	Aluminium	Aluminium	4250	45°C	48 dB	55 zł
Cooler Master EP5-6I51	370, A	Aluminium	Aluminium	4850	45°C	50 dB	60 zł
Global Win FOP32-1	370, A	Aluminium	Aluminium	4600	38°C	52 dB	100 zł
Global Win FOP38	370, A	Aluminium	Aluminium	6700	38°C	45 dB	125 zł
Global Win FOP68	A	Aluminium	Aluminium	4600	44°C	35 dB	104 zł
Global Win WBK 38	A	Aluminium	Aluminium	6700	40°C	55 dB	150 zł
Global Win WBK 68	A	Aluminium	Aluminium	4600	44°C	45 dB	124 zł
Thermaltake Mini CopperORB	A	Aluminium	Miedź	5400	44°C	30 dB	110 zł
Thermaltake Super Orb	A	Aluminium	Aluminium	4600	39°C	55 dB	99 zł
Thermaltake Volcano II	A	Aluminium	Aluminium	4800	43°C	33 dB	78 zł

*Socket

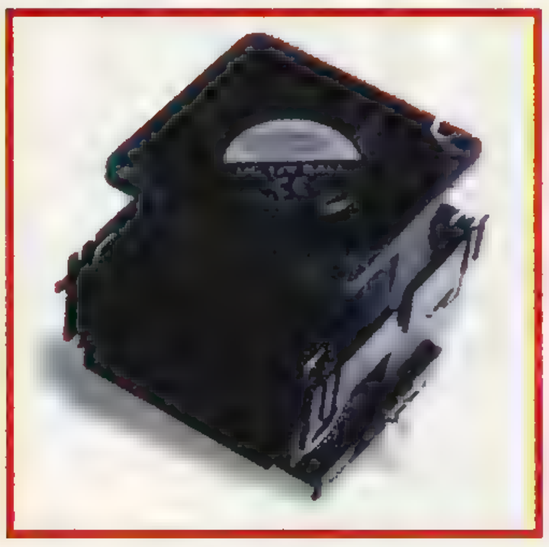
ster mogą jedynie służyć jako udowodnienie tezy, iż za mniej niż 60 zł dobrego coolera zrobić się nie da.

Global Win FOP32-1

NASZ TYP!

Potężny, aluminiowy wentylator o wysokiej rotacji, solidnie przytwierdzony do radiatora. Choć FOP32–1 jest jednym z najgłośniejszych coolerów,

cooler



to równocześnie wygrywa, jeśli idzie o skuteczność chłodzenia – a przecież na tym nam najbardziej zależy.

Global Win FOP38

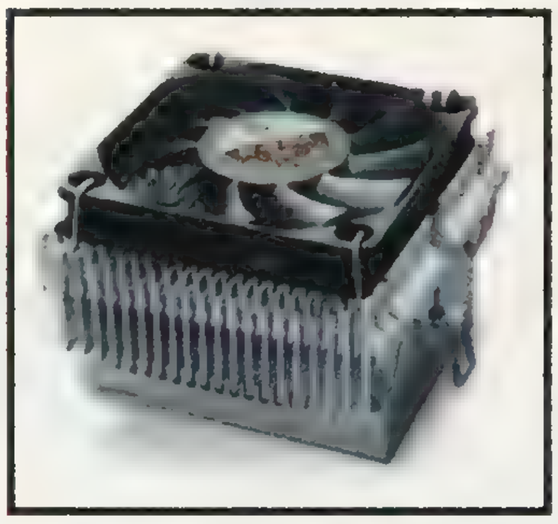
NASZ TYP!

Sytuacja z FOP38/68 wygląda podobnie jak z WBK38/68. W obu przypadkach mamy do czynienia

z identycznymi radiatorami i różnymi modelami wentylatorów. Ten w „trzydziestkachósemkach" kręci się o 2000 obr./min. szybciej – i już. FOP38 to, ex aequo z FOP32–1, zwycięzca zestawienia.

Global Win FOP68

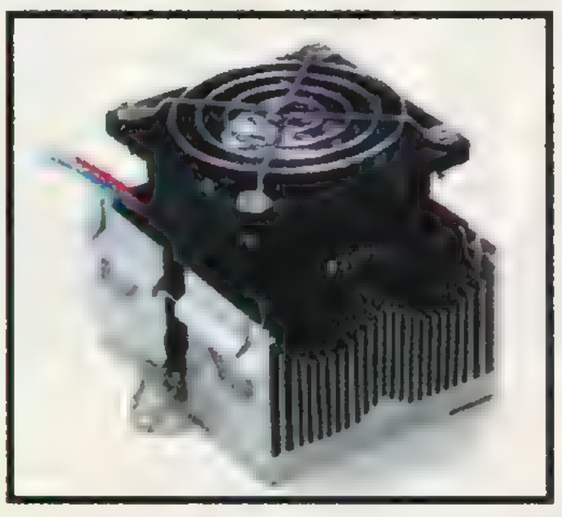
Radiator z FOP38, do tego marny wiatrak – w rezultacie temperatura wyższa o 7 stopni. Jeśli mamy za-



miar stosować go do pracy z nominalnymi częstotliwościami – czemu nie? Do podkręcania jednak raczej się nie nadaje.

Global Win WBK38

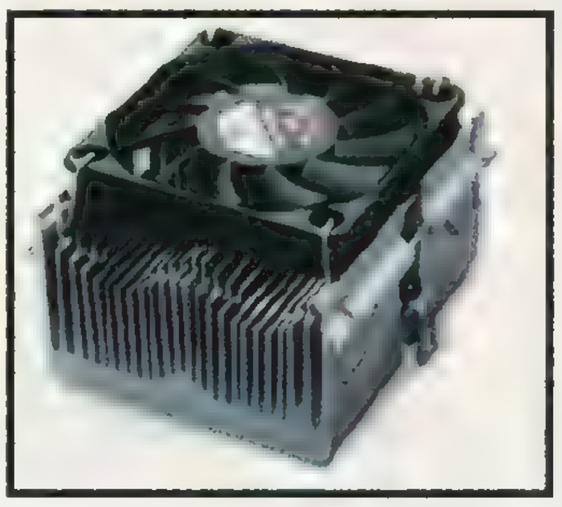
Identyczny wentylator jak w FOP38, jednak ze względu na nieco gorzej zaprojektowany radiator w sumie otrzymujemy niższą skuteczność chłodzenia.



Do coolera dołączono przelotkę do gniazda 5,25" – tak silny wentylator musi być czymś w końcu zasilany.

Global Win WBK68

Tutaj z kolei mamy połączenie radiatora WBK38 z wentylatorem FOP68 – cienkim, cichym i... mało wydajnym. Co



prawda, poziom hałasu spada o 10 dB, jednak przy okazji temperatura rośnie o całe 4°C, co dyskwalifikuje konstrukcję.

Thermaltake Mini CopperORB

Jeden z legendarnych modeli ORB firmy Thermaltake, jako jedy-

ny w zestawieniu wyposażony w miedzianą powierzchnię styku radiatora z procesorem. Jak się jednak okazuje, okrągły kształt ORB–ów (zwłaszcza w połączeniu z takim wiatraczkiem) wcale nie jest najkorzystniejszy, jeśli idzie o wypromieniowanie ciepła.

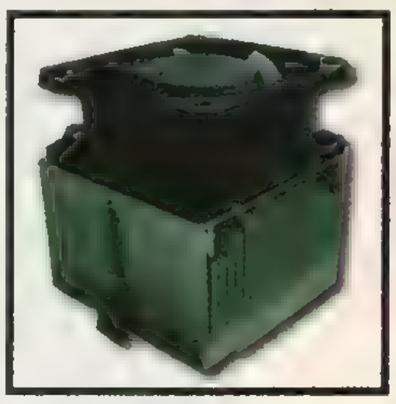
Thermaltake SuperORB

Potężny, dwuwentylatorowy cooler Thermaltake. Ktoś złośliwy mógłby powiedzieć, że dopiero

z dwoma wentylatorami ORB działa skutecznie. Ale my przecież nie jesteśmy złośliwi... Całość działa całkiem nieźle, jednak może nie zmieścić się na każdej płycie głównej (ma około 10 cm wysokości).

Thermaltake Volcano II

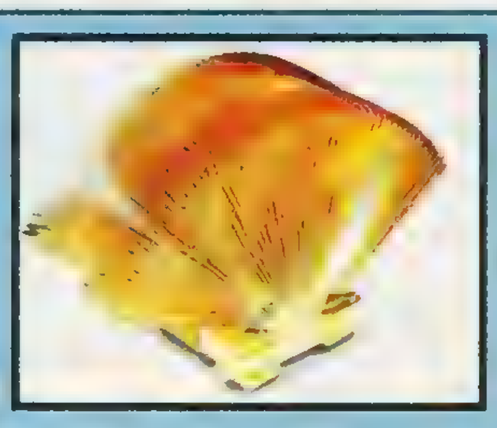
Spory, dość cichy, ma kształt wyjątkowo klasyczny jak na Thermaltake. Co z tego, skoro Volcano II nie jest zbyt wydajny... W sumie – niedroga propozycja dla mało wymagających.

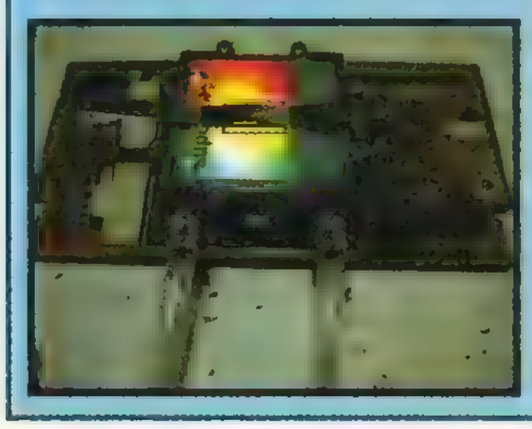


Pooh

Rozwiązania alternatywne

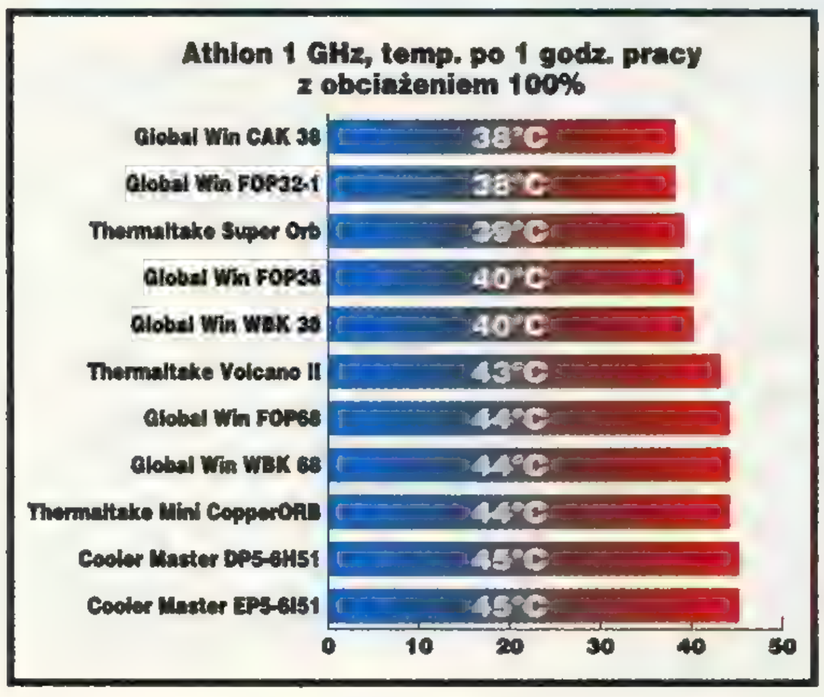
Jak możecie zauważyć, na jednym z zamieszczonych tu wykresów podaliśmy przewodnictwo cieplne metali. Lepiej niż powszechnie stosowane aluminium ciepło przewodzi tylko złoto i srebro. Dlaczego więc nie wyprodukować z nich radiatora? No jasne – cena. Ale mimo to niektórzy próbują! Na zdjęciu obok widzicie pasywny cooler Zalman 3100G – potężny miedziany wachlarz pokryty warstwą złota! Niestety, całość spisuje się nad wyraz marnie – wentylator dołączany jest oddzielnie, nie jest w stanie odprowadzić ciepła z radiatora.

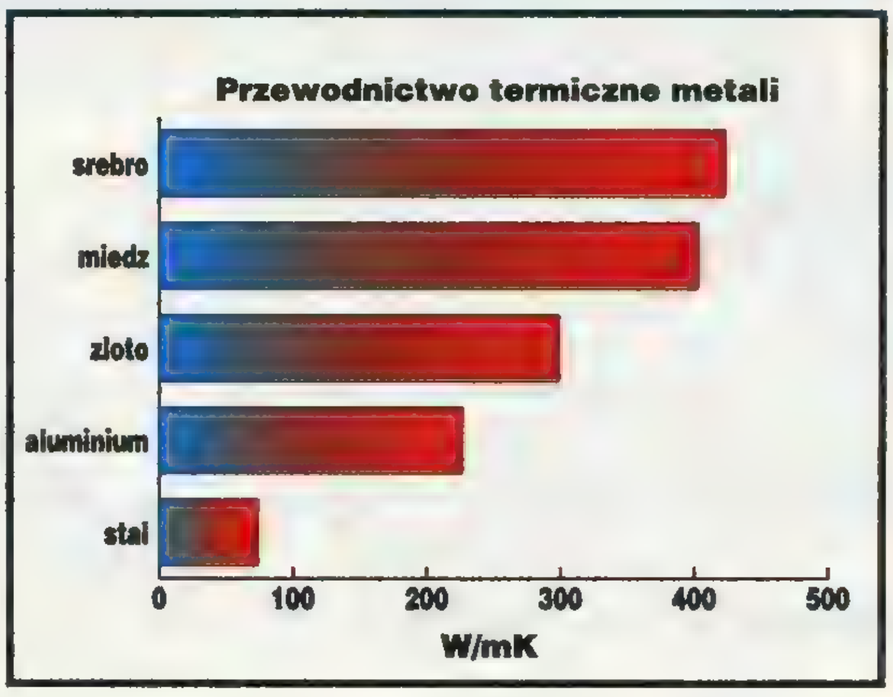




Inne rozwiązanie to, rzecz jasna, legendarne już chłodzenie cieczą. Owszem, spisuje się doskonale, jednak dołączenie do płyty głównej szczelnej instalacji wodnej nie jest łatwym zadaniem, bawią się w to tylko najbardziej zapaleni overclockerzy (na zdjęciu moduł chłodzenia wodnego firmy Senfu zamocowany na Celeronie).

Wiatrak coolera może przyjmować nawet tak absurdalne rozmiary – na zdjęciu NoiseControl Silverado





Linki

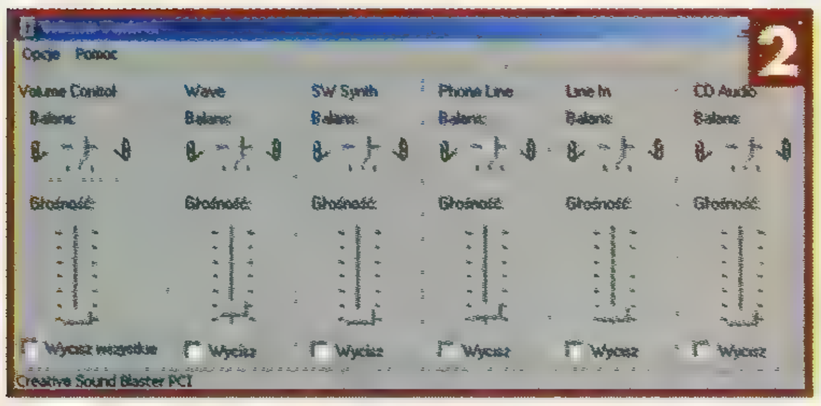
www.in4.pl – Sklep z coolerami, pastami, klejami i innym sprzętem.
www.tweak.pl – Najlepszy polski site dla overclockerów, sporo testów coolerów
www.overclockers.com – Nazwa mówi sama za siebie – coolery aktywne, pasywne, wodne...

Do czego komputer ?

Jeśli próby reanimacji po skakaniu na głęboką wodę („Filmowanie - montowanie”, SS 90) zakończyły się pełnym powodzeniem i nie dała znać o sobie jakaś hipotermia czy inny niedowład, proponuję powrót do brodzika. A może by tak trochę muzyki?

Spojrzenie na muzykę z punktu widzenia użytkownika komputera ukazuje nam bardzo różne obrazy. Można przecież tę muzykę odtwarzać, przetwarzać, kompresować, wygładzać (nie od głodu, tylko gładkości), nagrywać, przegrywać, łowić (np. z gier) etc. Od początku zatem wykluczam klawiszową zabawę Rolandem czy innym „zebropodobnym” (ze względów kolorystycznych) urządzeniem, podłączanym do komputera w celach tworzenia tzw. muzyki w plikach midi, innymi słowy – takiego poligonu disco–polo. Nas interesuje muzyka, a nie luźne pobekiwania kozy.

Najprościej jest oczywiście włożyć zwykłą muzyczną płytkę do naszego komputerowego CD–ROM–u, w Start/Programy/Akcesoria/Rozrywka uruchomić aplikację Odtwarzacz CD **[zdj.1]** i zacząć nasłuchiwać. Jeśli nic się wydarzy (znaczy, nie usłyszymy muzyki), musimy sprawdzić kilka elementów. Po pierwsze, czy nasz komputer ma głośniki, a jeśli tak, to czy są one włączone. Jeśli nie, to czy połączony jest z jakimś zewnętrznym urządzeniem wzmacniającym dźwięk. Może to być wieża czy radiomagnetofon lub jakikolwiek inny „device”, mający możliwość podłączenia zewnętrznego odtwarzacza. Szumne słowo „podłączanie” sprowadza się to do tego, że do gniazda live–out naszej karty

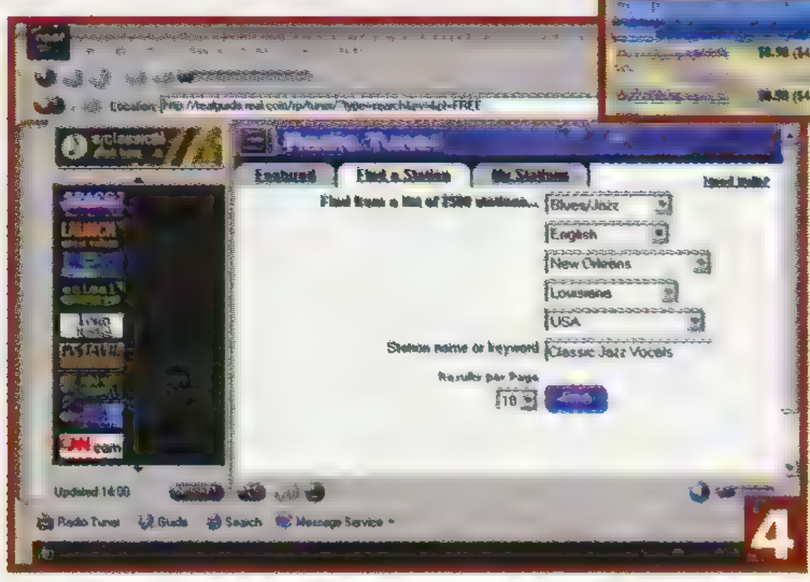


dźwiękowej musimy wetknąć wtyk minijack stereo z kabelkiem i drugim takim samym wtykiem podłączonym do gniazda live–in wieży czy radiomagnetofonu. Jeśli i tak wszystkie nasze zabiegi spełzną na niczym, radzę, w akcie desperacji, sprawdzić jeszcze, czy prawidłowo podłączony jest kabelek między CD–ROM–em a kartą dźwiękową.

Głośność takiego podłączenia możemy regulować trojako, dostosowując ją do własnych potrzeb, a przy okazji pozbywając się zakłóceń i szumów. Po pierwsze – pokrętłem, suwakiem czy czymś tam w wieży; po drugie – w panelu samego Odtwarzacza CD; w końcu, po trzecie – suwakami Volume Control **[zdj. 2]**, dwukrotnie klikając ikonkę głośnika koło zegara. I gra!

Radio – Net?

Wszystko pięknie, ale jak zmusić rodziców do podwyższenia kieszonkowego o tyle, by starczyło na kilka płyt miesięcznie. Ha, ha, ha! Nie jest to jakieś szyderstwo, tylko zwykła niemoc. Nie będę, wzorem posła z Nowogrodu, rwał szat i bił piany kolejnym wyliczaniem, ile powinna kosztować płyta. Z urzędu niejako potępiam też zaopatrywanie się u braci Słowian w „piraty”, czyli płytki bez hologramu. Co pozostaje? Jest kilka możliwości. Wszystkim dysponującym stałym dostępem do Internetu polecam np. radio. I niekoniecznie mam tu na myśli Radio Maryja i inne stacje krajowe. Instalując sobie bowiem jedną z wersji Real Playera **[zdj. 3]**, zyskujemy możliwość słuchania radia online. Więcej! Prawie dowolnego radia, bez względu na upodobania i gusty, rozciągające się od muzyki „umc–umc” do klasyków w rodzaju „Króla Elvisa”. Po uruchomieniu opcji Radio Tuner/Find a Station **[zdj. 4]** i wypełnieniu pól dialogowych znajdziecie tu wszystko. Wyśledzoną stację można zapamiętać w Favorites/Tutorials. Dodatkowym

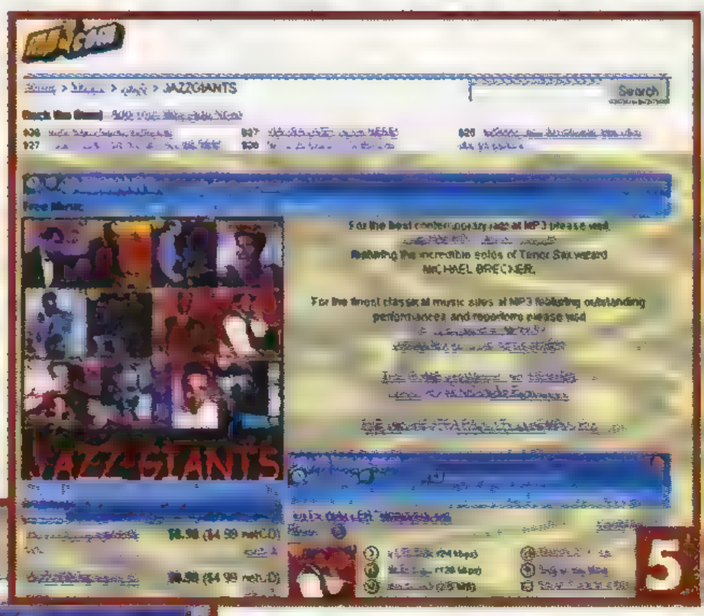


cymesem jest wyświetlający się przy okazji słuchania części stacji tytuł i wykonawca utworu, które to dane można sobie skrzętnie wynotować. Po co? Już spieszę wyjaśniać! Najpierw jednak dygresja.

Sławne–niesławne MP3

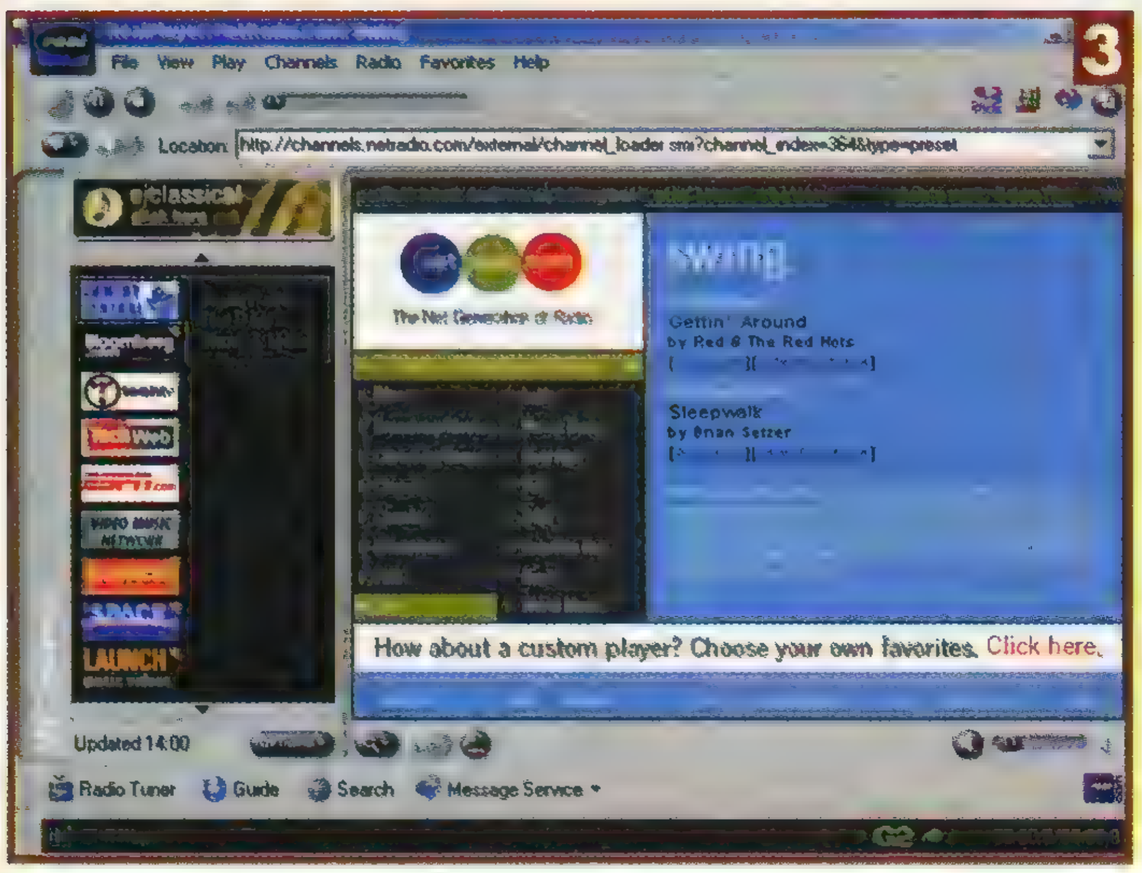
Pewnego dnia zebrało się kilku mądrych i zaczęli kombinować. Wymyślili, że skoro muzykę na płycie i tak zapisuje się w formie cyfrowej (jako szereg zer i jedynek), a ucho ludzkie to organ dość daleki od doskonałości, dlaczego zatem nie stwo-

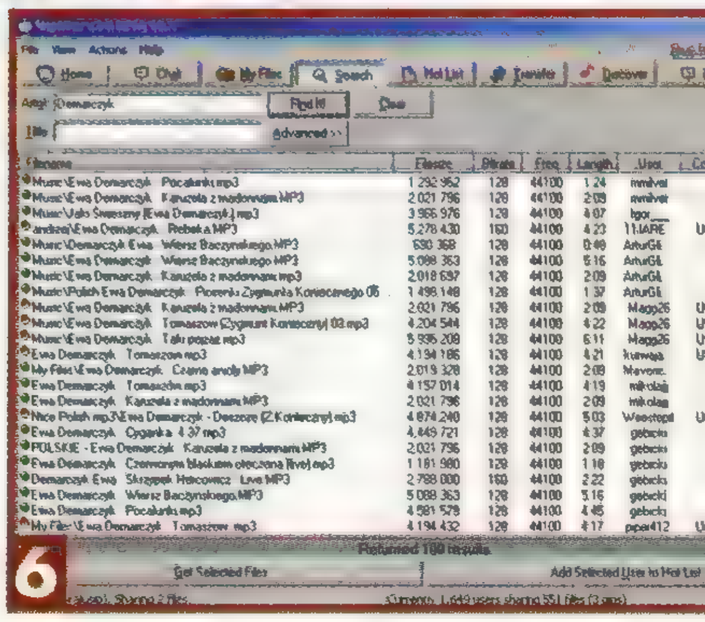
Muz



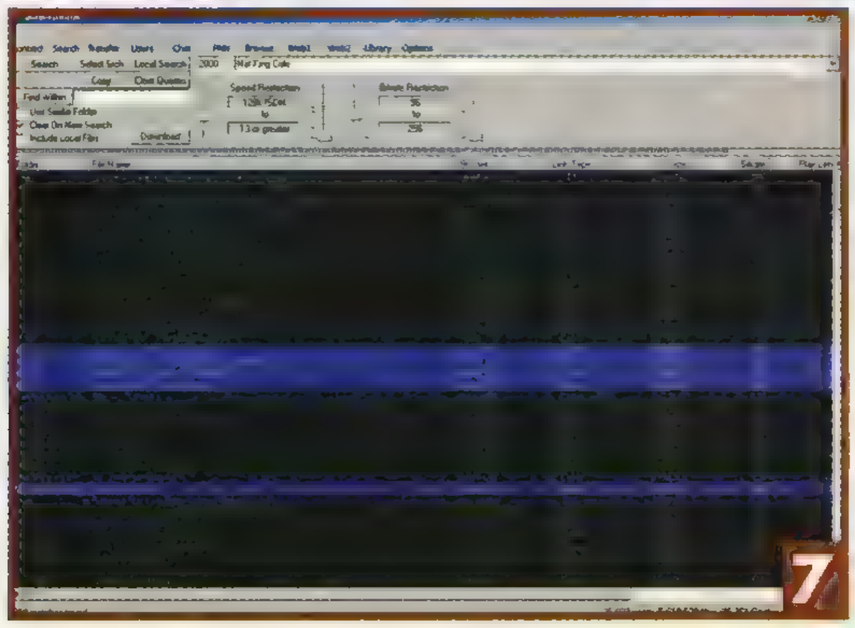
rzyć takiej płytki, która grałaby kilkanaście razy dłużej? Obcięli więc pasmo słyszalne tylko psom i myszom oraz dokonali kompresji powtarzających się fragmentów, a paczkę tę nazwali MP3. Tak mniej więcej przedstawia się legenda.

Bez stosowania kompresji, takiej jak MPEG–1 Layer–3, dźwięk audio o 16–bitowej jakości, próbkowany z częstotliwością 44100 Hz (mniej więcej jakości płyty CD) zajmuje około 10 MB na każdą minutę, a wiec na tradycyjnym kompakcie można go zmieścić ciut ponad godzinę. Używając zaś MPEG, redukujemy ten czas 12–krotnie, i to nie tracąc wiele na jakości dźwięku!





Muzyka część 1



Wracając do naszych owiec, jak mawiają wieczorem Bułgarzy, skrzętnie notujemy sobie owe utwory z radia, by następnie odszukać je w formie MP3. Ściągnąć z Sieci i słuchać do woli. W tym miejscu chciałoby się powiedzieć: „żyli długo i szczęśliwie". Ale wyrósł problem – czy tak powstałe „coś" jest naruszeniem praw autorskich, czy nie? Wybuchła wojna Napsterowa **[zdj. 5]**. I zrobił się tzw. „dom uciech". Belgowie ścigają bezlitośnie każdego użytkownika Napstera, a w tym samym czasie rząd duński ogłasza zamiar zalegalizowania wymiany wszystkich plików poprzez Internet, nawet tych uznawanych przez RIAA (Recording Industry Association of America) za nielegalne. Nowojorski sąd nakazał serwisowi muzycznemu mp3.com **[zdj. 6]** wypłatę niezależnej wytwórni muzycznej TVT Records odszkodowania w wysokości 300 tys. USD, a sondaż przeprowadzony przez firmę Pew Internet and American Life Project wykazał, iż od lipca 2000 roku do końca kwietnia roku bieżącego darmową muzykę z Internetu ściągnęło 37 mln Amerykanów, co stanowi 40–procentowy wzrost w porównaniu z analogicznym okresem roku 1999.

Co to znaczy dla nas? Że jeśli chcemy odnaleźć utwory wykonawców zagranicznych, polecam doskonały program AudioGnome **[zdj. 7]**, łączący się w poszukiwaniu wskazanego utworu nie z jednym, lecz setkami serwerów. Teoretycznie niedostępny Napster czuje się zaś świetnie jako ściągarka plików z muzyką polską.

MP3 soft

Większość dostępnych w Internecie odtwarzaczy multimedialnych ma możliwość odgrywania plików MP3, ale najbardziej znanym freeware'em spośród nich jest zapewne kolejna wersja Winampa **[zdj. 8]**. Wygląd jego, w stosunku do wcześniejszych wersji, praktycznie nie uległ zmianie – jeśli nie liczyć coraz to nowych „skór", wysypujących się tonami z Internetu.

Nie smućcie się właściciele discmanów i odtwarzaczy CD w najzwyklejszych na świecie radiomagnetofonach. Zawsze przecież można MP3 przełożyć z powrotem na zwykłe audio. Nie będzie to pewnie mistrzostwo świata, ale przecież i tak nie jesteśmy nietoperzami, a do jazdy autobusem wystarczy aż nadto.

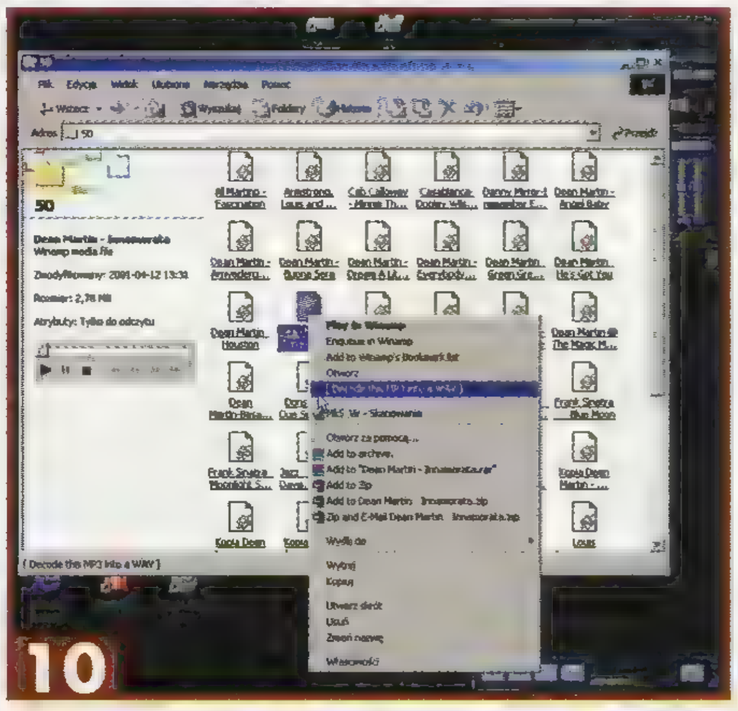
Programów po temu jest wiele. Ja polecam MP3 CD Burner albo Feurio! **[zdj.9]**. Tylko jedna maluśka uwaga. Do zmiany sposobu kodowania i w następstwie – stworzenia własnego krążka audio potrzebna jest nagrywarka.

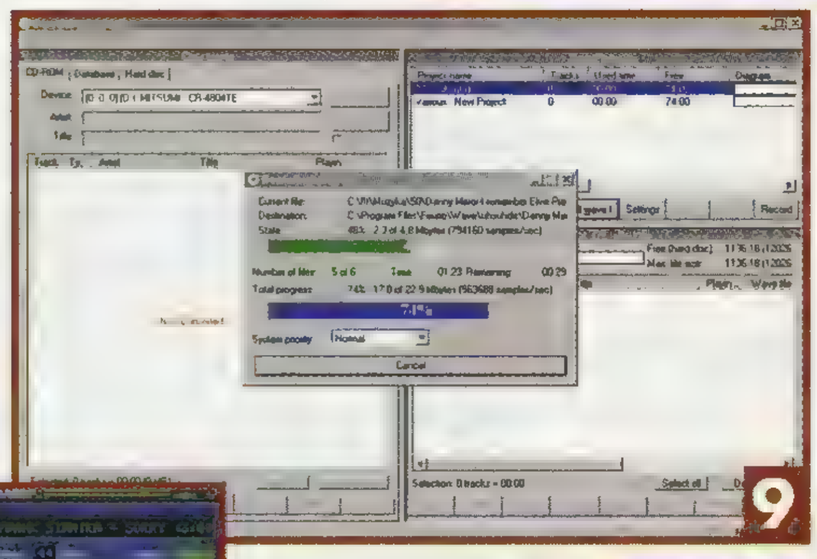
Jej obsługa jest prosta jak konstrukcja cepa. Wskazujemy na kolejne mające się znaleźć na płytce utwory, a program sam odejmuje sobie ich czas od dostępnego, ustawionego w opcjach. Kiedy wszystko już policzy i przestudiuje, wciskamy opcję tworzenia płyty i zatwierdzając jej parametry, rozpoczynamy proces. Później już tylko wsad do odtwarzacza, słuchawki na uszy i ognia.

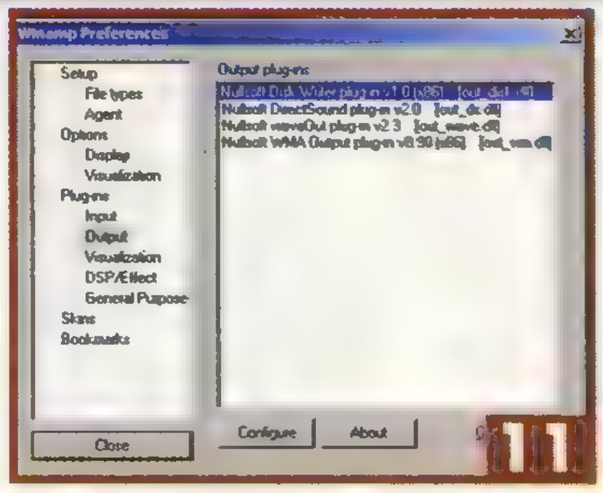
Ale, ale, trochę się zagalopowałem: „ściągnijcie sobie program, pliki". A co, jeśli nie macie Internetu? Fakt, jest to pewien problem, ale nie dla harcerza! Możecie robić własne MP3, samemu przerabiając (kodując) pliki audio.

Najprostszy w użyciu, a służący temu celowi, programik to RightClick–MP3 **[zdj. 10]**. Najśmieszniejsze jest to, że nie wymaga on nawet uruchomienia. Wystarczy kliknąć plik prawym klawiszem myszki i wybrać opcję WAV–>MP3, a po kilku minutach w katalogu wraz z WAV–em pojawi się skompresowany plik MP3.

To z WAV–ów, a z CD? CDcopy v4.729 jest programem freeware, który prócz przerabiania audio w MP3 oferuje wiele interesujących funkcji, jak np. możliwość korzystania z zewnętrznych enkoderów AAC, VQF i RealAudio. Porównanie różnych ripperów (rozpruwaczy do przerabiania Audio w MP3 i nie tylko) znajduje się na stronie http://mp3.com.pl/rippery.html







Konwersję z MP3 do WAV–a najłatwiej przeprowadzić, korzystając po prostu z Winampa. Po uruchomieniu należy nacisnąć Ctrl + P, by dostać się do Winamp Preferences, a następnie kliknąć Plugins/Output. Z otworzonego właśnie okna wybrać Nullsoft Disk Writer Plug–In **[zdj. 11]**, nacisnąć Configure i wskazać katalog, do którego mają być zapisywane pliki WAV, następnie zatwierdzić OK i Zastosuj. Wówczas wszystkie wskazane pliki zaczną być zapisywane na dysk w formacie WAV. Jeśli chcemy, żeby program z powrotem zamienił się w normalny odtwarzacz, należy z okna Output Plug–Ins ponownie wybrać opcję Nullsoft WaveOut Plug–In.

A choć to nie wszystko, więcej się nie zmieści, więc drugą część proponuję za miesiąc. Zainteresowanym polecam zaś strony:

http://home.elka.pw.edu.pl/~rolechow/co_to_mp3.html – *łopatologiczne klarowanie MP3*

http://mp3.onet.pl – *nowości, cuda – wianki na kiju*

http://mp3.com.pl/nowosci/news20.html – *sporo wiadomości, lista dyskusyjna – tylko tematy nieco dziwne*

http://wite.k.pl/mp3 – *mnóstwo programów do ściągnięcia*

Karalusio

MP3 Podejrzewam, że przemożna większość użytkowników muzyki komputerowej nie wie tak naprawdę, co znaczy MP3. Format MPEG–1 Layer3 (bo tak powinien brzmieć ten skrót) to sposób kodowania dźwięku i obrazu. Nazwa ta pochodzi od skrótu Moving Picture Experts Group, czyli grupy zajmującej się standaryzacją kodowania wszelkich animacji i dźwięków. Layer–3 to standard tego kodowania, najnowszy (kolejny po Layerze–1 i 2), a co za tym idzie najlepszy. Były już wprawdzie testy wprowadzenia standardu MP4, ale użytkownicy zgodnym chórem potraktowali go jako bezsensowne wyciąganie pieniędzy.

Stosując kompresję MPEG–1 Layer uzyskujemy:

Jakość dźwięku	Próbkowanie	Dźwięk	Bity/sekunda	Kompresja
telefoniczna	2,5 kHz	mono	8 kbps	96:1
porównywalna z RealAudio	4,5 kHz	mono	16 kbps	48:1
lepsza niż w radio AM	7,5 kHz	mono	32 kbps	24:1
porównywalna z radio FM	11 kHz	stereo	56–64 kbps	26–24:1
bliska płyty CD	15 kHz	stereo	96 kbps	16:1
równa płycie CD	>15 kHz	stereo	112–128kbps	14–12:1

Firma Archos Technology zaprezentowała ostatnio swój najnowszy sprzęt audio–MP3 – przenośny player/recorder, wielkością przypominający palmtopa, zaopatrzony w 6–GB dysk twardy. Można tam pomieścić około 100 godzin muzyki o jakości CD lub 500 godzin innych próbek dźwiękowych (np. sampli głosowych). Kompresja w czasie rzeczywistym sprawia, że Jukebox HD–MP3 Recorder & Player jest bardzo wygodnym narzędziem. Jego użytkownicy nie muszą pobierać plików z Internetu lub chałupniczo je przerabiać. Otwiera się nowa era, bo jak do tej pory żaden recorder MP3 nie miał możliwości rejestrowania dźwięku i jednoczesnego kompresowania go w czasie rzeczywistym z powodu zbyt małej mocy obliczeniowej procesora.

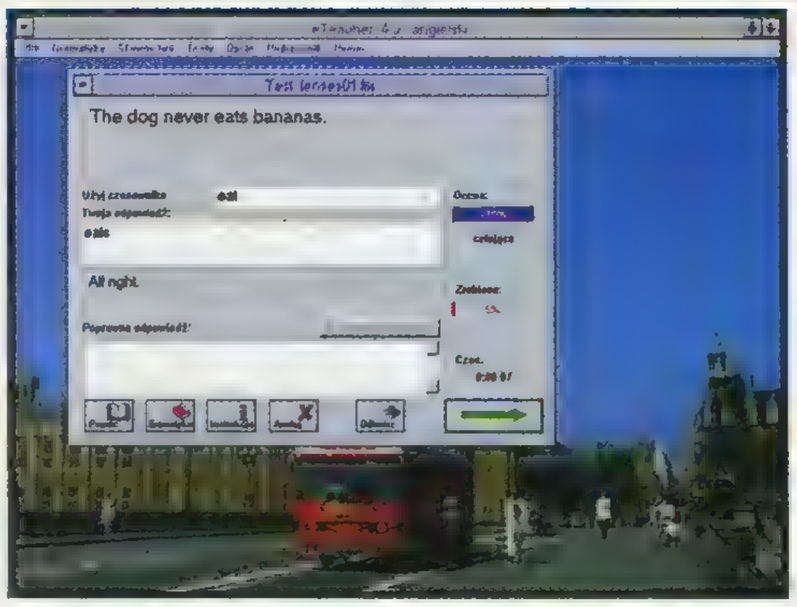
eTeacher 4.0

Powtórzy to dziadek, babka, mama, tata, no i jeszcze szkoła dorzuci swoje, że teraz liczy się tylko język, język i jeszcze raz język! Ale który? Angielski na pewno, jednak nigdy nie wiadomo, czego zażyczą sobie pracodawcy. I trzeba być przygotowanym.

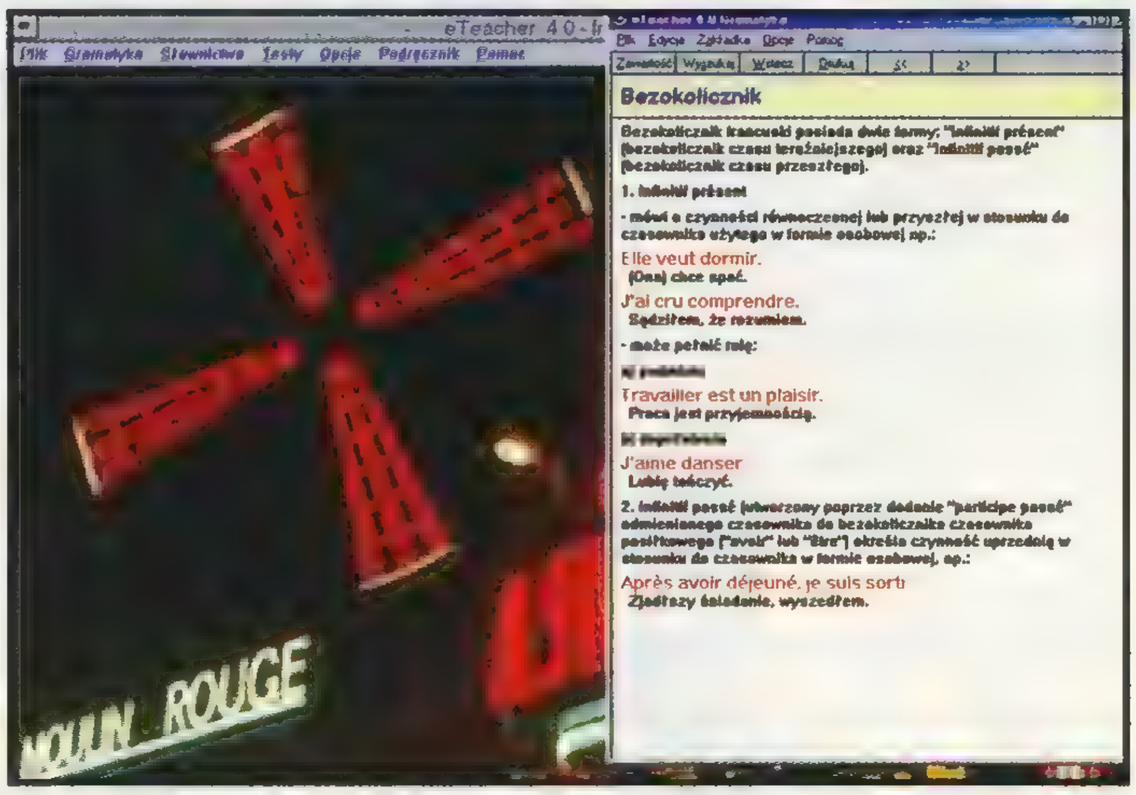
Piekąc trzy pieczenie na jednym ogniu, zajmijmy się za jednym zamachem całą serią eTeacher, czyli programami do nauki angielskiego, niemieckiego i francuskiego. Instalacja każdego z nich przebiegła mi bardzo sprawnie i bez kłopotów. Uruchamiając je, od razu odczułem, że są to produkty przyjazne użytkownikowi. Nawigacja jest tu bardzo wygodna, bez dwu zdań – pod tym względem wszystko jest bardzo proste! Na plus trzeba zaliczyć również to, że menu może być wyświetlane w dwóch językach – polskim i np. niemieckim.

Nie ukrywam, że przygotowując się do pisania tej recenzji chciałem podkręcić trochę swój angielski, ale i przy okazji liznąć trochę niemieckiego i francuskiego – choć ten ostatni moim zdaniem jest paskudny. W tym celu przede wszystkim skorzystałem z podręcznika. Informacje w nim zawarte zostały sformułowane bardzo przystępnie i mimo iż opisywane tu programy nie są przeznaczone dla zupełnie początkujących, to i tak większość wiadomości jest podana w sposób bardzo przejrzysty i zrozumiały nawet dla kogoś całkiem zielonego w temacie. Również poznawanie słownictwa i gramatyki z eTeacherem jest bardzo przyjemne i proste.

Oswoiwszy się z teorią, zabrałem się następnie za naukę, czyli za praktykę. A mamy tu do wyboru naprawdę szeroki wachlarz ćwiczeń – wśród nich: Test Wyboru, Obrazkowy Test Wyboru, Wstawianie Słów, Transformacje Ze Słowem itd. A na dodatek każda z tych opcji ma jeszcze wiele pokategorii. Nauka przebiega dosyć sprawnie, a wszystko wygląda niemalże jak same testy, z tą różnicą, że w tym wypadku jeśli nie znamy na coś odpowiedzi, to możemy poprosić o pomoc. Na koniec komputer wystawia nam ocenę, która ma odzwierciedlać zasób zdobytych przez nas wiadomości. Jest jeszcze jedna różnica pomiędzy nauką a testami. Otóż podczas nauki komputer aż do znudzenia powtarza napisane przez nas błędnie zdania czy źle dopasowane obrazki – a to po to, byśmy mogli je sobie dobrze przyswoić.



Pisząc o programie multimedialnym, nie można pominąć kwestii dźwięku. A tutaj stoi on na bardzo wysokim poziomie. Komentarze i teksty czytane są przez świetnych lektorów. Dosyć dużym szokiem było dla mnie, że nie znając wcześniej zupełnie francuskiego, po kilkunastu minutach słuchania tych głosów byłem w stanie zrozumieć zdanie składające się z całej plątaniny słów! Może i niewiele, jednak i tak jest to dowód na jakość nagrań, no i poziom lektorów. Autorzy programu pokusili się też, by w ich produkcie nie zabrakło odrobiny humoru. Dzięki temu podczas jednego z ćwiczeń w pewnym momencie usłyszałem głos dwóch debili z kreskówki emitowanej w jednej ze stacji muzycznych :)



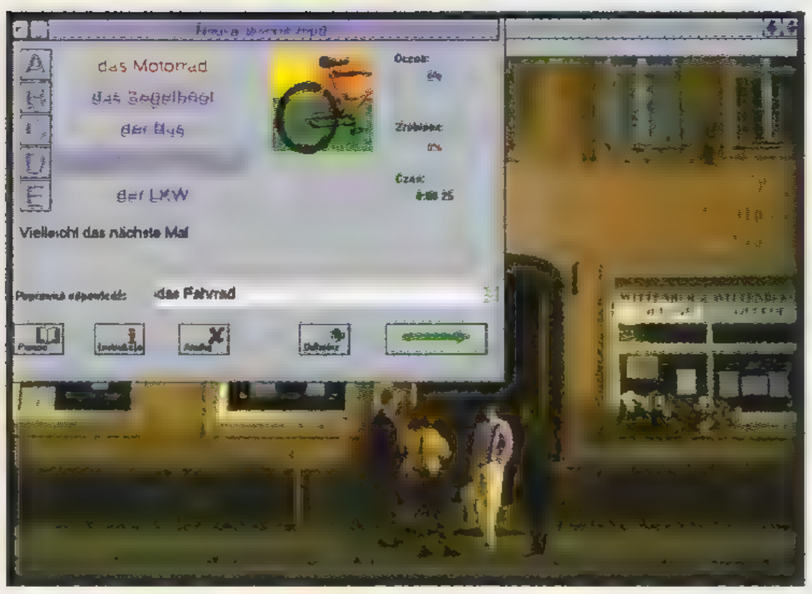
Czarno na białym o bezokoliczniku

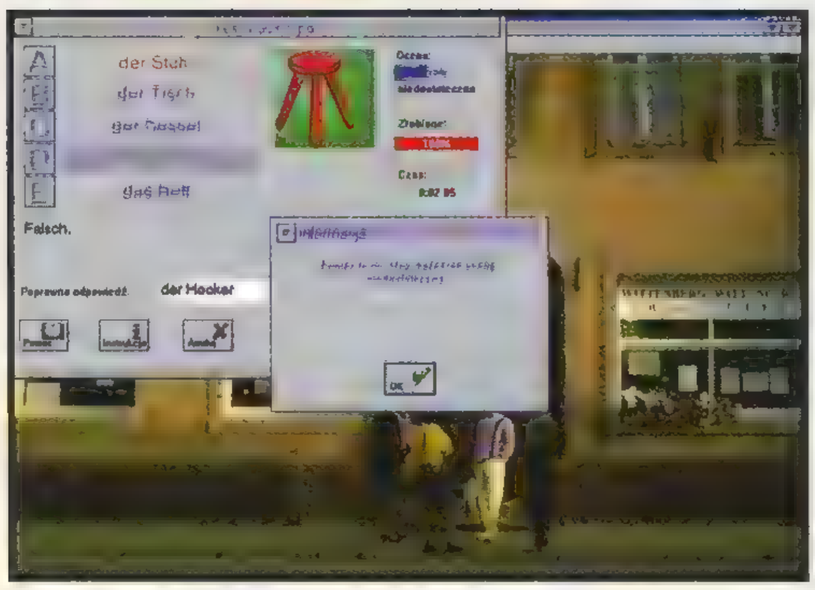
eTeachera można świetnie rozbudowywać, a to dzięki opcji Edycja, która pozwala na utworzenie własnych elementów ćwiczeń. Jakby tego było mało, użytkownik może też bez większego problemu dodawać też swoje ilustracje (tylko w określonych formatach), no i oczywiście – dźwięki! Osobiście uważam, że możliwość rozbudowy programu przez osobę, która go zakupiła, jest ogromnym plusem. Oprócz modyfikowania opcji, możemy również ingerować w ustawienia nauczania, choć trzeba przyznać, że niewiele jest do zmieniania. Można też w dowolnym momencie sprawdzać swoje statystyki. Pod względem grafiki temu programowi również nie można niczego zarzucić. Widać, że autorom zależało na tym, aby nauczanie odbywało się szybko i przyjemnie, a nie jedynie, by na ekranie komputera było kolorowo.

Jak już wspomniałem wcześniej, produkty z serii eTeacher nie są przeznaczone dla zupełnie początkujących. Służą raczej do utrwalania już posiadanej wiedzy, czyli by lepiej poznać znany już język. Choć osobiście uważam, że osoby dopiero rozpoczynające swą przygodę z językiem obcym również znajdą tu wiele informacji pomocnych w nauce. Zdecydowanie nie jest to ot, tak sobie odwalona robota. Polecam!

Murmur

PS Możliwy jest zakup upgrade'u do poprzednich wersji – choć tylko 10 zł tańszy :(





To jest surowy nauczyciel, z nim nie ma rozmowy – jak laska, to laska!

Nahlik Soft
ul. Brożka 24/53, 30–405 Kraków
tel./fax (0–12) 266–93–52
www.nahliksoft.com.pl
Cena (z VAT): 59 zł
Cena upgrade'u (z VAT): 49 zł

KGB NEWS

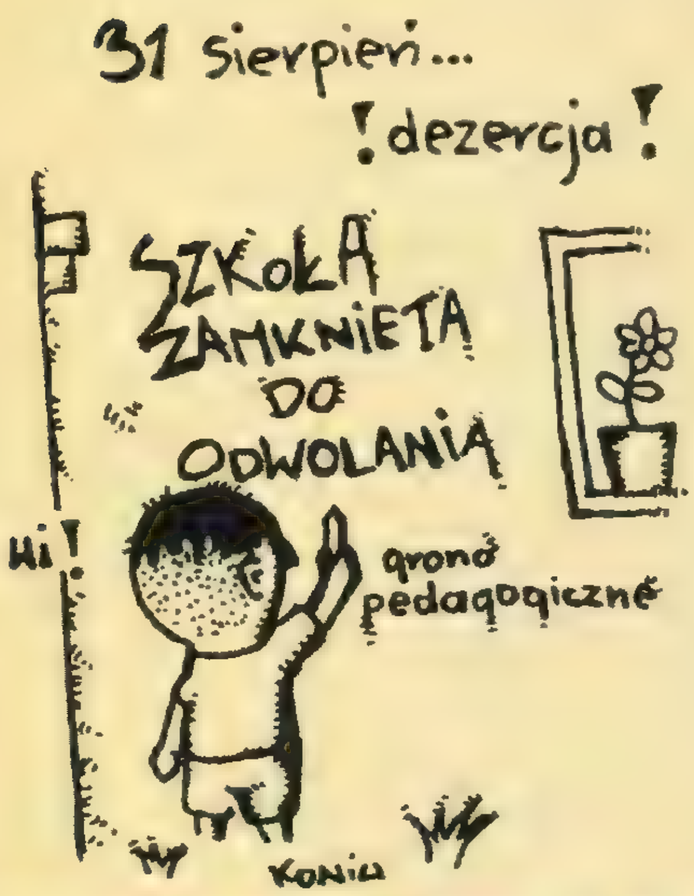
KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Zmiana warty

Serdecznie witamy po przerwie wakacyjnej! Mamy nadzieję, że przynajmniej odpoczęliście, bo my w tym czasie mieliśmy pełne ręce roboty (zwłaszcza dział DTP, z Pegazem na czele). Nie ma co lać wody na temat tego, co widać gołym okiem, czyli zmiany layoutu pisma. Zresztą, mogliście o tym przeczytać we wstępniaku Redaktora Naczelnego – w tym, który pojawił się obok spisu treści (str. 3). Dzięki temu być może jesteśmy jedynym pismem, które ma dwa wstępniaki? :) Bez obaw, ten paradoksalny z pozoru dualizm ma bardzo proste wytłumaczenie: wstępniak jest tylko jeden i jest nim tekst pisany przez Naczelnego. KaGieBowe comiesięczne dywagacje mają raczej charakter felietonu, składają się bowiem ze swobodnych dygresji na temat gier i branży.



Czas na parę słów o zawartości bieżącego numeru. Jest... mocna! Wydawcy widać też nie odpoczywali w tym sezonie. Gier wyszło nadspodziewanie dużo. I to w wielu przypadkach naprawdę dobrych. MAX PAYNE to z pozoru jedynie kolejne TPP, na dodatek o straszliwych wymaganiach i prostej, w sumie, fabule. Opiera się ona na schemacie „mściciela", i można ją ukończyć w ciągu doby, ale kilka jakże prostych pomysłów, jak np. matriksowy „bullet time" uczyniło z MAXA... grę na maksa! Z kolei FLASHPOINT, który ukazał się tuż przed wakacjami, to jedyny w swoim rodzaju „symulator żołnierza", jak określił tę grę jej recenzent i nowy zawodnik w naszej drużynie – Leviathan (ex-Reset). EMPEROR – BATTLE FOR DUNE to RTS, który okazał się o niebo lepszy od nowej produkcji kinowej. Film przegrywa w konfrontacji z grą, podobnie zresztą jak „Tomb Raider". Honor kinematografii ratuje tylko „Final Fantasy – The Spirits Within", którego to recenzję możecie przeczytać na str. 24.

Wracając do gier, chcielibyśmy polecić jeszcze ANACHRONOX, oryginalny „symulator pociągu" z parowozowni Microsoftu, no i oczywiście PANA ZNISZCZENIA i TRON BHAALA, czyli dodatki do wciąż topowych gierek DIABLO 2 i BALDUR'S GATE 2. W dziale Hardware materiały dla hardcore'owych ekstremistów, czyli procki, coolery i porady dla wielbicieli muzyki.

W sumie, w tym numerze zebrało się naprawdę sporo wyjątkowo dobrych materiałów, które same dla siebie są już doskonałą autoreklamą. Wszystko to ubrane w nową, cooltową szatę graficzną stanowi naprawdę mocne wejście, które chyba przekona wszystkich niedowiarków, że SECRET nadal rządzi.

Redakcja

Tym optymistycznym akcentem chciałbym się z Wami pożegnać, bowiem wraz z ukończeniem tego numeru opuszczam pokład „Sikreta", obierając kurs na wody dotąd przeze mnie niezbadane. Lepiej witać się niż żegnać, więc nie usłyszycie ode mnie spodziewanego: „żegnajcie", lecz co najwyżej:... „do zobaczenia"!

I na koniec chciałbym podziękować całemu zespołowi redakcyjnemu za miłą atmosferę, w której przyszło nam wspólnie pracować, a zwłaszcza redaktorowi naczelnemu, Pegazowi, od którego naprawdę wiele się nauczyłem.

Tak więc... do zobaczenia!

Lord Hunter

W imieniu własnym i kolegów z redakcji również chciałem podziękować za wspólnych parę miesięcy pod jednym dachem życząc Lordowi Hunterowi wszytkiego najlepszego, zdrowia i kariery poza Matrixem.

Pegaz Ass

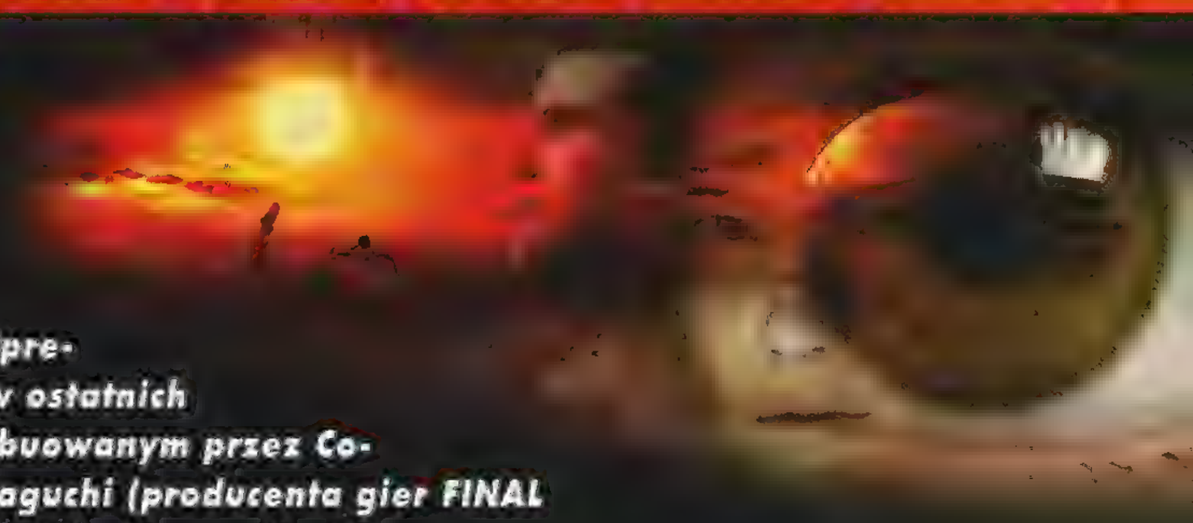
W NUMERZE

DANGER ZONE ..... str. 112
KĄCIK GRZYBA ..... str. 110
KILL'EM ZONE ..... str. 116
MOJE BOJE ..... str. 114
PRZECIEKI/SUPERY ..... str. 108
TIPS&TRICKS ..... str. 118
X-FILES ..... str. 119

UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWA

Specjalnie dla czytelników SECRET SERVICE

Przedpremierowy pokaz filmu „Final Fantasy"!



Ponownie dla naszych czytelników mamy niespodziankę w postaci przedpremierowego pokazu filmu. Tym razem jest to „Final Fantasy", o którym w ostatnich miesiącach mówili wszyscy gracze i nie tylko. Delektować się tym dystrybuowanym przez Columbia Pictures cudem animacji komputerowej w reżyserii Hironobu Sakaguchi (producenta gier FINAL FANTASY 1-8) można będzie dnia 25 września o godzinie 20:30 w kinie Atlantic w sali „C".

A szturm na redakcję - po bilety rozpocząć można będzie od 17 września. Jak zwykle, redakcja mieści się w Warszawie przy ul. Białej 3 pokój nr 7 i czynna jest w godzinach 9:00 - 16:00. Aby odebrać bilet należy okazać niniejszy numer Secret Service (SS 93).

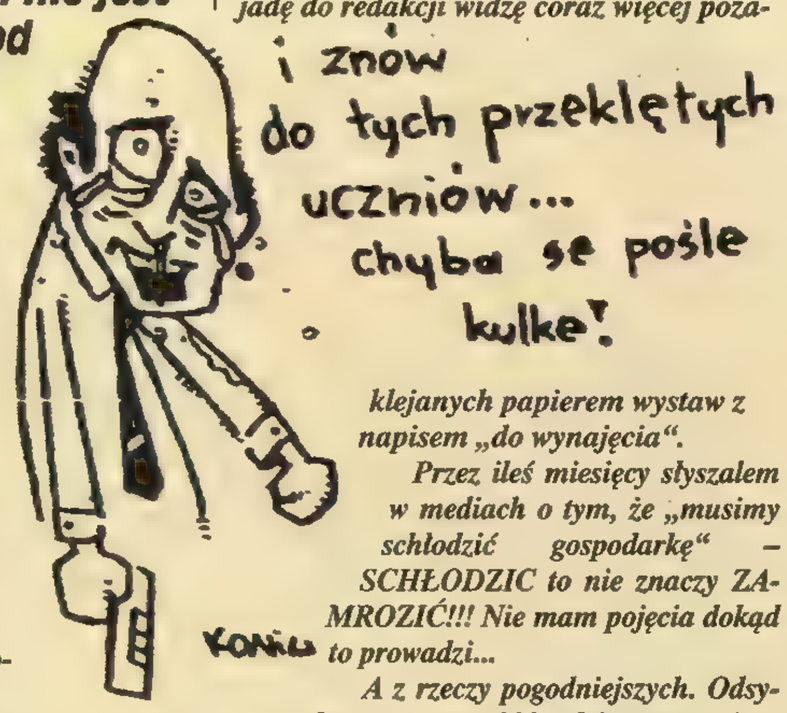
Serdecznie zapraszamy!

przecieki@ssonline.com.pl

Przecieki

Tym razem nie będę się rozwlekał – kraj osiągnął dno i nie jest w stanie się od niego odbić, bo dno jest muliste.

Ubocznym efektem takich idiotyzmów w zarządzaniu naszym państwem jest zamknięcie w ostatnim czasie redakcji Reseta i Gier Komputerowych. Oczywiście kto by się z szanownych parlamentarzystów tym przejął (chyba, że miał prenumeratę, a jak miał to powoła do życia ustawę o odszkodowaniach dla prenumeratorów) przecież „najważniejsza k#$%@ jest zaprawa" (czyt. wybory), a potem choćby potop. Nie wiem jak wygląda to poza Warszawą ale codziennie jak jadę do redakcji widzę coraz więcej poza-



klejanych papierem wystaw z napisem „do wynajęcia".

Przez ileś miesięcy słyszałem w mediach o tym, że „musimy schłodzić gospodarkę" – SCHŁODZIC to nie znaczy ZAMROZIĆ!!! Nie mam pojęcia dokąd to prowadzi...

A z rzeczy pogodniejszych. Odsyłam na stronę 113, gdzie powracający po latach kolega Micz wspomina dawne czasy.

Po drugie w ramach ruchów personalnych należy odnotować, że nasz redakcyjny kolega Frogger został nagle Red. Naczem w Clicku - życzę mu sukcesów poprzez łamy pisma, ponieważ po awansie już nas nie zaszczycił swoją osobą :(

Po trzecie ruszył „Kącik Grzyba" czym zapewne ucieszą się „młodzi inaczej" czyli czytelnicy, którzy w latach osiemdziesiątych dopiero zaczynali myśleć o sexie :)

Pegaz Ass

● **O SS CD**

Jak ktoś jeszcze nie wie, to niech mu ktoś, kto to czyta, powie, że CD jest zawieszony do odwołania i w kioskach dostępny jest tylko normalny SS.

● **O plecakach**

Przypominam, że mamy jeszcze trochę plecaków, które wybitnie nadają się na „tornistry" szkolne. Odrobina perswazji wobec rodziny i sponsorów i można stać się posiadaczem takiego produktu – szczegóły, co i jak, znajdziecie na stronie 128.

● **Malkontenci wszystkich krajów łączcie i... spadajcie na księżyc!**

Jest sprawa – cena. 13 zeta za SS i jednego CeDeka??? W Resecie mam 2 za 11! Pewnie powiecie, że: Reset ma mniejszą objętość..., ale RESET bez CD kosztuje niecałe 4 zeta, a wy 2 razy więcej (różnica stron: 16, format: taki sam, papier: nawet lepszy) – i co wy na to? – Miecio

Będzie krótko – Reset był tani i już go nie ma. Kiedyś Animegaido było tanie i też już go nie ma. Nasz CD był, jak mówisz, drogi i Tobie podobnym się nie podobał, więc też już go nie ma. Najlepiej, żeby wszystko rozdawać za darmo, z dostawą do domu i tylko wg upodobań klienta. Wybrzydzaj dalej, a zostanie Ci do czytania tylko Wyborcza.

● **Polityka w SS**

Z okazji zbliżających się wyborów nurtuje mnie pytanie, po której stronie (za którym ugrupowaniem politycznym) opowie się czerwone pismo z piorunem? Z pewnością powiecie, że jesteście apolityczni, lecz ja w to nie uwierzę. Chociażby dlatego, że wątek polityczny ostatnio często się przewija. Niedawno czytałem o globalizacji (byliście na szczycie G8? ;) i narzekania na sytuację w naszym kraju. Może nie było to na poważnie, ale było – Łukasz „Symbiont" Kozłowski

Polityków i politykę generalnie mam gdzieś. Martwi mnie za to, jak mi kraj rozkradają, jak powstają nienormalne ustawy, których muszę przestrzegać, jak prowadzi się nas do kolejnej utraty niepodległości, tym razem środkami ekonomicznymi, jak przez kilka lat

supery@ssonline.com.pl

Supery

Motto na wrzesień – Jeżeli potrafisz zachować spokój wtedy, gdy wszyscy szaleją, to znaczy, że nie rozumiesz problemu – prawo Fast Billa

Lojalnie uprzedzam – jeśli masz wysokie wymagania co do estetyki przekazu, to pod żadnym pozorem nie czytaj Superów w tym miesiącu! Nie będę przyjmował również reklamacji od rodziców, którzy przez wrodzone ciekawstwo to przeczytają. Jednym słowem „Wstęp na własne ryzyko".

Pegaz Ass

● **Na Wojtusia z Internetu (na melodię znanej piosenki)**

Na Wojtusia z Internetu
Modem diodą mruga
Kusi, korci – chodź zobaczysz,
Nie poczekasz długo...

Była sobie Baba Tepsa
Miała Peceema,
W Internecie same dziwy...
Połączenia nie ma.

Popatrz jeszcze – mruga modem
Popatrz na te cuda!
Patrzy Wojtuś, patrzy, czeka...
Modem już nie mruga.

Bajał modem, bajał, kusił,
Że jest gdzieś świat lepszy...
Zamiast cudów ma dziś Wojtuś
Rachunek od Tepsy.

● **Kącik poliglotów**

There are at least SEVEN types of ORGASM of a WOMAN:
1. The Optimist – Oh Yes, Oh Yes, Oh Yes...
2. The Pessimist – Oh No, Oh No, Oh No...
3. The Confused – Oh Yes, Oh No, Oh Yes, Oh No...
4. The Traveler – Ahh, I'm coming, I'm coming...
5. The Religious – Oh God, Oh God...
6. The Userer – Ahh, More, More, More...
7. The Murderer – Ahh, If you take it out, I'll kill you...

● **Pivko–a–chormony**

Naukowcy z Kanadyjskiego Instytutu Zdrowia dowiedli ostatnio obecności żeńskich hormonów w piwie! Sugerują więc, iż mężczyźni powinni bliżej przyjrzeć się temu popularnemu trunkowi. Mówiąc prostym językiem – według nich mężczyźni, którzy piją piwo, zmieniają się w kobiety! Aby przetestować tę teorię, każdemu z grupy 100 mężczyzn podano 10 piw i kazano wypić w ciągu jednej godziny. Zaobserwowano, że: wszyscy badani przytyli; mówili zdecydowanie za dużo i bez jakiegokolwiek sensu; zachowywali się ponad miarę wylewnie i uczuciowo; nie byli w stanie prowadzić samochodu ani racjonalnie myśleć; kłócili się bez powodu; musieli siadać podczas oddawania moczu; nie byli zainteresowani uprawianiem seksu; odmawiali przyznania racji, gdy było oczywiste, że są w błędzie.

● **Sajgon**

Taaaak, my tu w Warszawie mamy prawdziwy Sajgon. Nigdy nie wiesz, czy do roboty dojedziesz tym samym autem, którym wyjechałeś spod domu... Nawet ciekawie jest, można dużo furek poznać... Raz, pamiętam, wyjeżdżam spod domu Mercem, ale mi go zabrali na pierwszych światłach. Ale, patrzę, jedzie BMK–a. Wywlokłem gościa zza kierownicy (specjalnie się nie opierał, bo już się czaił na Jaguara, co stał w korku trochę dalej) i jadę. Ale zaraz, dwie przecznice dalej, zrobili mnie na koło. Myślę sobie: „Kurna, nie jest dobrze, do roboty się spóźnię, bo nic wartego uwagi nie jedzie!!!" W końcu odwiesiłem dumę na kołek i pobrałem jakiegoś Poldoloto, co stał przed sklepem. Tym to nawet udało mi się na drugi brzeg Wisły przeprawić (na moście tylko raz do mnie strzelali i jakiś patafian próbował łapać za klamkę, ale przytarłem go o latarnię). Ale zaraz za mostem oberwałem rykoszetem w chłodnicę, bo się dostałem w środek strzelaniny od prowokacji policyjnej (policaje puścili na miasto tramwaj z full wypasem i jechali za nim nie oznakowanym rowerem – kiedy mafia próbowała zrobić tramwaj „na stłuczkę", wtedy policja wkroczyła do akcji). No i przecznicę dalej silnik mi się zapalił, bo pewnie węże paliwowe też oberwały. To zostawiłem Poldolota na środku i myślę sobie: „Jak ktoś będzie chciał, to go sobie zgasi, a ja nie mam teraz czasu na głupoty". Kurrrna!!! Za pięć minut powinienem być w robocie. Na szczęście trafił mi się zaraz zupełnie przyzwoity Passacik – w dodatku z klimą, a dzień był upalny. Co prawda, na początku się trochę cykałem, bo na tylnym siedzeniu truposzczak siedział. W garniturku, pod krawatką, a jakże. Tylko łba nie miał, bo mu odstrzelili – ale myślę sobie: „Daleko do roboty już nie mam, a jeszcze klima jest, to wonieć nie będzie". No i jadę. I zaraz za rondem Wiatraczna mnie patrol policji zatrzymał. „Dzień dobry panie kierowco! Prawo jazdy i dowód poproszę". – no to dałem prawko mojej ciotki, co to je w '37 we Lwowie zrobiła, a dowód to akurat miałem na teścia Nyskę z czasów, kiedy teściu na taryfie bagażowej robił. Pan policjant tylko szybko sprawdził, czy się aby czasem numery silnika i nadwozia nie zgadzają (nie zgadzały się, chwała Bogu!!) i mówi: dziękuje i proszę jechać. No to ja się pytam, czy im tego trupa, co mi się na kanapie z tyłu rozsiadł, nie mógłbym zostawić, ale mi powiada, że oni są drogówką i się trupami nie zajmują, i jak chcę, to mogę do kryminalnego podjechać i tam zostawić – ale nie gwarantuje, czy wezmą, bo podobno mają sporo tego towaru, co se sami z miasta pościągali i obcych trupów mogą już nie chcieć. A tak miedzy nami – pyta – to za co pan go kropnął? No to mówię, że to nie mój, tylko razem z autem mi się zaposiadł. No to faktycznie problem – powiada – tylko go pan na ulicy nie zostaw, bo Straż Miejska panu 20 złotych mandatu za zaśmiecanie miasta wlepi, a co będziesz pan – powiada – za obcego trupa płacić? A najlepiej – powiada – wrzuć go pan do jakiej glinianki, to będziesz miał pan spokój. Ale gdzie ja mam czas po gliniankach jeździć, jak od dziesięciu minut w robocie powinienem siedzieć? Więc go tylko poprosiłem, co by mi do bagażnika truposzczaka pomógł przemieścić, bo tak na tylnej kanapie bez łba to mi z moim poczuciem estetyki nie konweniował. No i dojechałem wreszcie do roboty, spóźniony jak cholera, i walę do szefa się usprawiedliwić – a on mi na to powiada: „Ty mi tu k**va nie opowiadaj, bo dla chcącego nic trudnego. Patrzaj, czym ja dzisiaj przyjechałem do roboty!". No to wyglądam przez okno, a tu faktycznie elektrowóz stoi, chociaż żadnych szyn przy naszej firmie nie ma. I w dodatku patrzę dokładnie, a to kurna ruski – bo na szerokie tory!!! I tak to się u nas w Warszawce kreci – raz na wozie, raz pod wozem...

● **Test na osobowość**

Jeśli jesteś:
Ambitny – zawsze jesteś gotowy pierdnąć
Koleżeński – lubisz wąchać czyjeś pierdnięcia
Niekoleżeński – przepraszasz, wychodzisz i pierdzisz w samotności
Roztargniony – nie możesz odróżnić swojego pierdnięcia od czyjegoś
Zaczepny – pierdzisz zawsze głośniej niż inni
Beztroski – pierdzisz w kościele
Dziecinny – pierdzisz, a potem się śmiejesz
Sprytny – pierdzisz i kaszlesz w tym samym czasie
Zarozumiały – myślisz, że zawsze możesz pierdnąć głośniej
Przyjacielski – wąchasz czyjeś pierdnięcia i mówisz im, co zjedli
Okrutny – pierdzisz w łóżku i nakrywasz głowę żony kołdrą
Nieuczciwy – pierdzisz i zwalasz na psa
Zawiedziony – pierdzisz niesmrodliwie
Głupi – uwielbiasz czyjeś pierdnięcia i na dodatek myślisz, że to twoje własne
Nierozsądny – wstrzymujesz pierdnięcia godzinami
Malkontent – narzekasz, że ludzie pierdzą w towarzystwie, ale gdy sam to robisz, dajesz długie i nieciekawe wyjaśnienia, używając zawiłej terminologii medycznej
Masochista – pierdzisz w wannie i próbujesz przegryźć bąbelki
Wstydliwy – czerwienisz się po każdym pierdnięciu
Nieszczęśliwy – nie możesz pierdnąć
Umuzykalniony – pierdzisz na każda nutę
Nerwowy – wstrzymujesz pierdnięcia w połowie
Dumny – myślisz, że twoje pierdnięcia są wyjątkowo przyjemne dla otoczenia
Sadysta – pierdnąwszy w łóżku, poprawiasz sobie kołdrę
Naukowiec – pierdzisz do butelek i szczelnie je zakorkowujesz
Niechlujny – masz obesrane majtki po każdym pierdnięciu
Wrażliwy – pierdzisz i potem płaczesz ■

udało się roztrwonić majątek państwa i teraz już nie ma co sprzedać, a budżet i tak pękł. I będę temu wszystkiemu przeciwny niezależnie od tego, kto do tego będzie chciał prowadzić.

● **Anime**

Będę się czepiał Konsolite'a. Dlaczego nawet nie pierdnął, że na VOX–ie lecą co poniedziałek takie hiciory, jak: TEKKEN, EVANGELION, RECORD OF LODOSS WAR, ARMITAGE. Późno, bo późno (1–2 w nocy), ale co to jest dla prawdziwego otaku!?! – Dominik Pocheć

Bo pewnie VOX go nie ma na liście mailingowej :)) i go nie poinformowali, a poza tym to te „poniedziałki" są raz na miesiąc.

● **Inteligent**

> ––Original Message––
> From: smsdeliv@text.plusgsm.pl
> Subject: Nowa wiadomość z tel. 48607462143
> FUCK YOU

Zna ktoś tego mózgowca? Jak tak, to go pozdrówcie :)

● **Co kupić?**

Doradźcie mi, gdyż starzy chcą mi sprezentować sprzęt, a ja nawet nie wiem, na jaki się zdecydować. Od dłuższego czasu nie interesowałem się hardware'em, a tu nagle... Jaki według Was jest komputer idealny na dzień dzisiejszy??? Proszę o poważną odpowiedź – Ropciozz

Pooh – Athlon lub Duron 1 GHz, 128 MB RAM (najlepiej DDR), GeForce 2MX, twardy dysk 30–40 GB, karta dźwiękowa, modem, monitor 17 cali

● **O filmach**

Muszę Was pochwalić. Ten pomysł z inwestycją w branżę filmową był po prostu genialny! Byłem w kinie, ale nie wiedziałem do końca, na co pójść. Miałem 3 filmy do wyboru. Spojrzałem na plakat „Ewolucji" i w prawym dolnym rogu znalazłem znajome logo... To mnie przekonało. I dobrze się stało, bo film był super i długo go nie zapomnę. Postarajcie się, aby każdy film ozdobiony Waszym logiem był taki genialny! – Krzysztof Krzystek

No, my się oczywiście staramy... staramy się dobierać taki repertuar, który może się podobać naszym czytelnikom i zahacza, o ile to tylko możliwe, o tematy znane z naszych łamów. Cieszy nas, że nasze logo na plakacie filmowym również traktowane jest jako znak jakości.

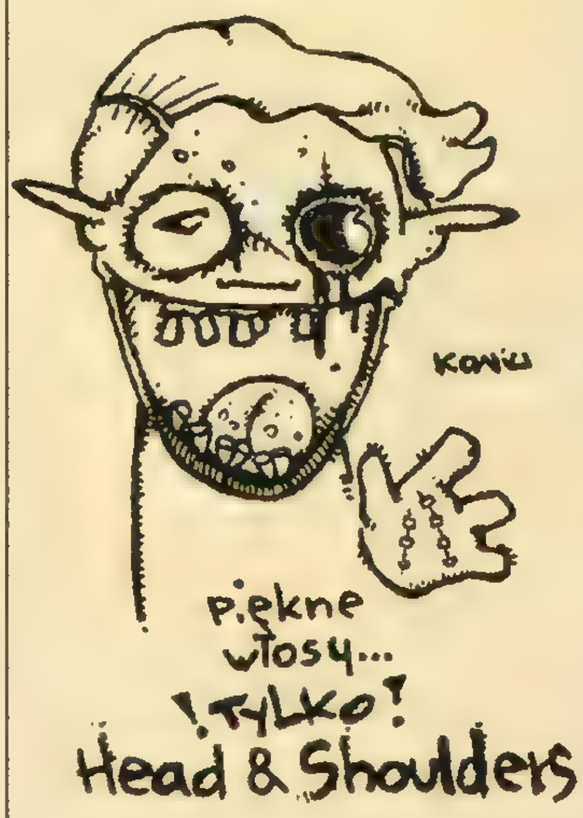
● **Choinkologia**

W poprzednim numerze ktoś napisał, aby dodać jakieś naklejki do SS'93. Mam nadzieję, że nie weźmiecie tego pomysłu pod uwagę. Chyba nie chcecie, żeby Secret Service stał się jednym z tych pism, które dają naklejki, bo nic innego nie mają do zaoferowania? To było po pierwsze. Po drugie – po cholerę komuś naklejki? – Kruk

Spoko wodza! W najbliższej przyszłości naklejek i podobnych shito–ozdobników nie przewiduję.

● **Jaja wyszły**

Dlaczego kiedyś SS było z jajem, bananem, makaronem i inną, szeroko rozumianą zamotką, a obecnie przypomina czarną mysz, która jest ubrana w tego samego koloru garnitur i bierze udział w wyścigu



sztywniaków??? Tylko nie mówcie/piszcie, że z czasem każdy musi dorosnąć i spoważnieć!!! Moja matka nawet od czasu do czasu lubiła was przelecieć (chodzi o ten wzrokowy sposób!) – PaRi, paripara@wp.pl

Eeeee... bez przesady, staram się od czasu do czasu jakąś perełkę puścić. Poza tym sam pewnie wyrosłeś i mniej rzeczy Cię śmieszy. Np. nie śmiejesz się z powodzi ani z bezrobocia, ani z tego, że w kieszeni nie masz kasy...

Imprezy

As EMPiK–u 2001

25.07.2001 odbyła się konferencja prasowa, która miała dwa cele. Po pierwsze – przedstawienie nominacji do nagrody „As" – czyli co się najlepiej sprzedawało w sieci EMPiK przez ostatnie pół roku. Po drugie, zapoznanie publiki z trendami i zjawiskami zachodzącymi obecnie na polskim rynku wydawnictw książkowych i muzycznych.

Ewolucja

18.07.2001 mimo mało sprzyjającej pogody (wtedy szalały megaburze) odbył się przedpremierowy pokaz filmu „Ewolucja". Po reakcjach widzów można wnosić, że im się podobało. Przed projekcją odbyła się sesja pytań do Pegaza i jego odpowiedzi – wyjaśnialiśmy sobie różne kwestie :)

● **Co było pierwsze?**

Piszę odnośnie listu Alle Lui. Nie wiem, czy Catacumbs of Abbys było pierwszym FPP, ale na pewno animowane ściany wystąpiły w Blood 3D (starszym od CoA) – budynek wydający się żywym organizmem, którego ściany „oddychały" na którymś tam poziomie. A tak na marginesie, opis zainstalowania Wormsów jest gorszy niż tego typu tipsy z lamerskiego @#$%. Ale jeśli to ma wam pomóc w walce konkurencją, to w sumie możecie zamieścić instrukcje obsługi myszy czy włączania komputera – Rademenes

● **Matura 2000**

Tak w ogóle to chciałem podziękować za zdaną maturę... Tak, tak to dzięki Waszej gazecie udało mi się otrzymać pozytywną ocenę z polskiego! Specjalne podziękowania dla RedNacza. Kiedyś w Przeciekach był taki wstęp o tym, jak to Bóg dał nam cały ten piękny świat... i właśnie to przypomniało mi się w czasie egzaminu :) Po małych przeróbkach dało się w mojej pracy zastosować ten błyskotliwy wywód... Mam nadzieję, że Pegaz Ass nie będzie miał mi tego za złe :) Powiem tylko tyle, polonistka, jush po ocenieniu prac, powiedziała mi, że mój (tak naprawdę to nie tak do końca mój :) wstęp powalił ją na kolana... hie, hie, może ja tesh będę tak kiedyś działał na kobiety ja ty :) Pozdrawia wierny fan najbardziej czerwonego (na okładce oczywiście :) pisma w znanej mu części wszechświata... – bLAdy

No ładnie... zaczynają mnie już cytować w pracach maturalnych... pora umierać... to może jeszcze gdzieś powstanie ulica mojego imienia. A poza tym niech to pozostanie naszą słodką tajemnicą, skąd rżnąłeś. Ja nic nikomu nie powiem i ty też dziób na klucz.

Okazja jakiej nie było!

Za cenę niższą od 2 numerów dostajesz 6

- **komplet numerów Secret Service CD 2001**
- **wszystkie 6 jakie ukazały się z płytami, w oryginalnej folii**

W tym **pełna gra Heroes of Might and Magic 2** oraz kilkadziesiąt dem i programów użytkowych a w tym: **Arcanum, Cossacks: European War, Colin McRae Rally 2.0, Desperados, Evil Islands, Fallout Tactics, F/A 18 Korea Gold, Giants: Citizen Kabuto, No One Lives Forever, Oni, Operation Flashpoint, Resurrection, Zeus: Master of Olympus, Serious Sam, Summoner, The Settlers 4, Three Kingdomds Fate of the Dragon, Z: Steel Solidiers** i wiele innych dóbr jak np. **teksty Bergera**...

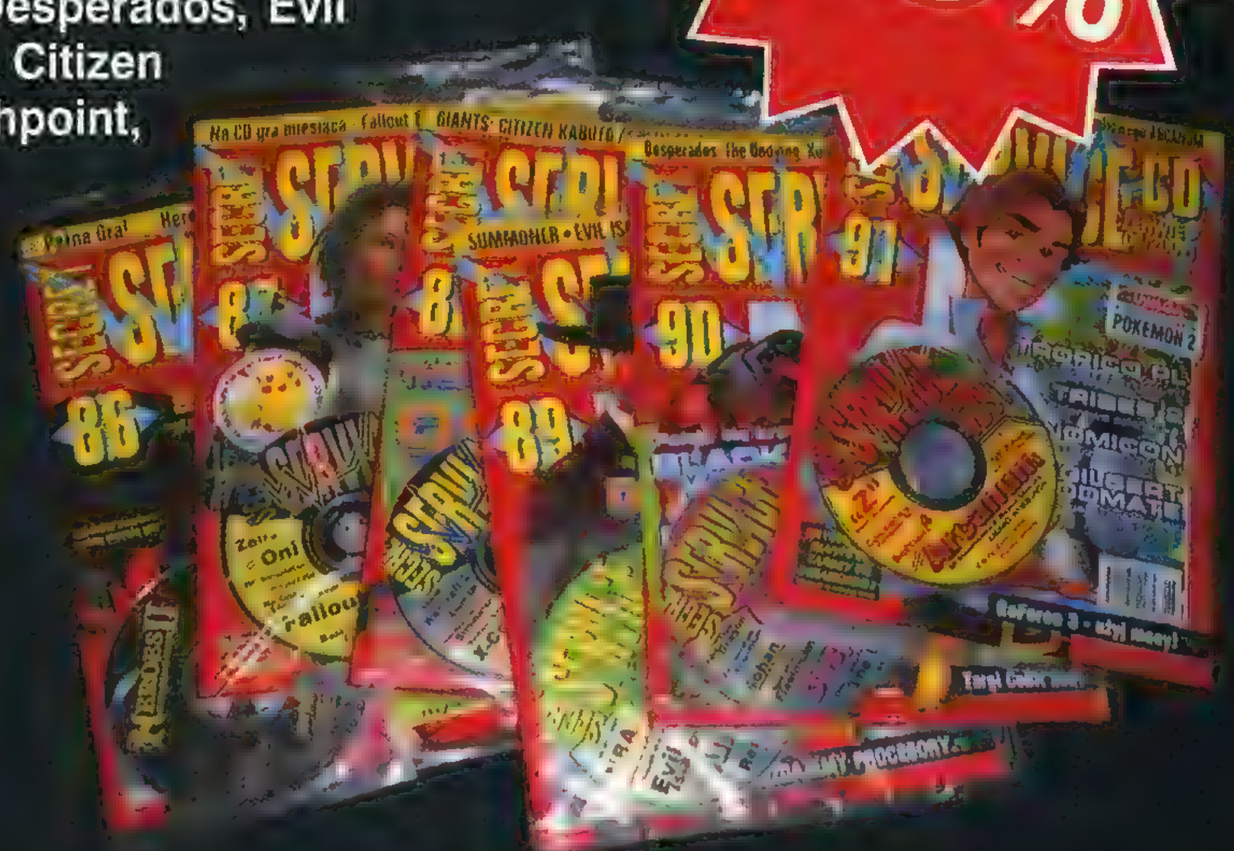
Obniżka 70%

Wartość pakietu ~~83.94 zł~~

Nasza nowa cena **25.00 zł**

+ koszty przesyłki 4.50 zł

zamówienia na czerwonych przekazach pocztowych, więcej na stronie 126-127



KĄCIK GRZYBA

Commodore 64

Na imię jej Pasja. Podobno potrafi zawładnąć tysiącami młodych dusz, wzniecając twórczy zapał, rozwijając ducha i ofiarowując mnóstwo niezapomnianych chwil u swego boku... Czy po latach można ją jeszcze odnaleźć odkurzając wspomnienia?

W latach 80. Commodore 64 odniosło ogromny sukces. Był to wówczas najpopularniejszy komputer domowy z najpotężniejszą bazą oprogramowania (kilka tysięcy gier, dużo programów użytkowych). Obecnie nadal wiele osób korzysta z tego sprzętu, pisząc różnego rodzaju programy demonstracyjne, niekiedy gry – oczywiście mowa o zjawisku zwanym Scena C64. Dziś za sprawą emulatorów i Internetu dawni commodorowcy (i młody narybek, pragnący poznać fetysze przodków – przyp. red.) mogą powrócić do tamtych złotych czasów i pograć w stare, wciąż dobre tytuły (tu pauza na zadumę – przyp. red.) i przypomnieć sobie, jak działał komputer z duszą.

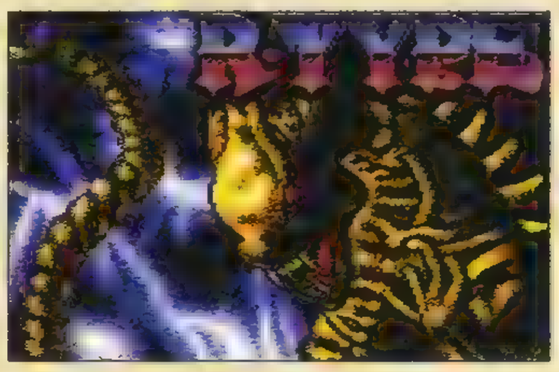
Piękno pixelowej grafiki jest nieporównywalne z dzisiejszymi bezdusznymi teksturami – wtedy każda kropka pochodziła od człowieka artysty

Aż prosiło się robić sklejki...

O oryginale słów kilka

Commodore 64 (C64) wywodzi się od pierwszego mikrokomputera o nazwie PET, który powstał w roku 1977 jako jeden z pierwszych (obok Apple i TRS–80) mikrokomputerów osobistych na świecie. Jest on zbudowany na 8–bitowym mikroprocesorze 6510 taktowanym z częstotliwością 1 MHz (uwaga do młodziaków – prawda, że to nieprawdopodobne, żeby można było grać na czymś z prockiem 1000 razy wolniej taktowanym od dzisiejszych? – przyp. red.), miał 64 kB pamięci RAM (ludzie! dziś byle jeleń ma 128 MB! przyp. – red.), z czego 38911 bajtów przeznaczonych było na programy w języku Basic. W 20 kB pamięci ROM mieścił się kompletny system operacyjny!!!

Układ graficzny to tzw. VIC, który zapewnia 16 kolorów oraz rozdzielczość 320x200 punktów dla trybu graficznego. Za syntezę dźwięku odpowiedzialny jest układ scalony 6581 (SID), który ma trzy niezależne oscylatory o ustawianej częstotliwości, dopuszcza cztery różne kształty fali dla każdego oscylatora, ma wzmacniacz i generator obwiedni (ADSR) dla każdego kanału, programowalny filtr, a także realizuje specjalne efekty – jak np. modulację i synchronizację.



O emulatorach słów kilka

Najpopularniejszymi programami emulującymi C64 są CCS64 oraz VICE, dostępne zarówno dla Windows, jak i innych systemów (BeOS, Linux). W zasadzie w 99,9% potrafią one naśladować oryginał. Nie ma wśród nich wyraźnego faworyta, gdyż ich możliwości są zbliżone, a jedyne różnice dostrzec można w sferze obsługi. W CCS64 jest ona uproszczona, wygodniejsza, a więc bardziej przyjazna początkującemu użytkownikowi. Natomiast VICE pozwala na większy zakres zmian. Trzeba jeszcze podkreślić fakt, że VICE, oprócz emulowania C64, uwzględnia także Commodore 128 i PET–a, a nawet kilka stacji dysków (w tym 1581).

„Kiedyś wystarczała moc dwóch C64, żeby wysłać człowieka na księżyc. Dziś potrzebujesz Pentium III tylko po to, żeby odpalić Windows”

Oprócz wspomnianych przed chwilą emulatorów, istnieją jeszcze inne tego typu aplikacje (jak: Frodo, C64s, Pc64, ComeBack 64, Win64), jednak mają one znaczny problem z utrzymaniem zadowalającej zgodności z oryginalnym C64.

Który emulator wybrać? Odpowiedź nie jest prosta. Chociaż jeśli mam być szczery, osobiście poleciłbym wszystkim VICE, a to ze względu na możliwości. Tym zaś, którzy liczą się z prostotą obsługi i grają głównie w gry, zdecydowanie radziłbym CCS64. Najnowsze wersje oma-

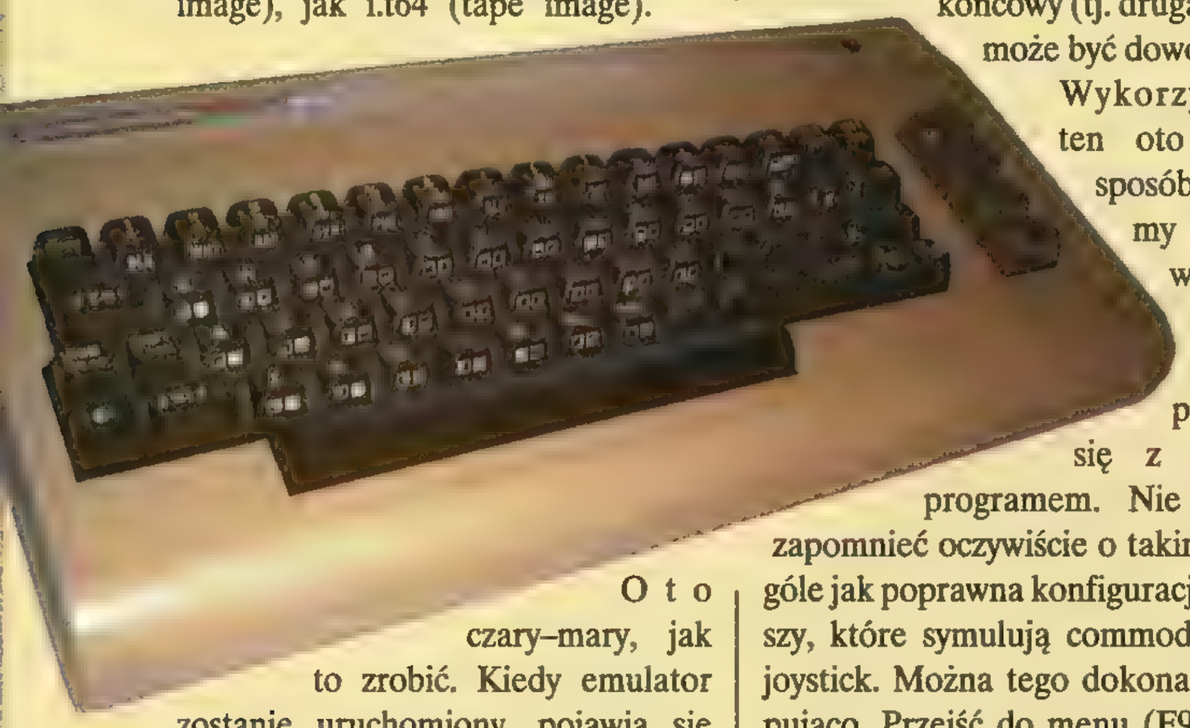
Testy wykonano na komputerze: P366, 64 MB RAM, S3 Trio 4 MB

Nazwa	CCS64	Vice	Frodo	C64s	Pc64	ComeBack 64	Win64
Kompatybilność	5	5	4	3	1	1	0
Możliwości	4	5	3	3	3	2	0
Obsługa	5	4	4	4	2	2	4
Szybkość	4	4	4	4	5	4	4
Razem:	18/20	18/20	15/20	14/20	11/20	9/20	8/20

wianych emulatorów dostępne są pod adresem http://emu64.pl

Manual „krok po kroku"

Najbardziej przyjaznym użytkownikowi wydaje się być emulator CCS64. Umożliwia on bezproblemowe uruchamianie zarówno plików.d64 (disc image), jak i.t64 (tape image).



Oto czary–mary, jak to zrobić. Kiedy emulator zostanie uruchomiony, pojawia się niebieski ekran z migającym kursorem – jak w prawdziwym C64. Aby wgrać dowolny program, naciskamy klawisz F9, ustawiamy się belką na polu 1541 device 8 i po naciśnięciu klawisza ENTER odszukujemy na dysku odpowiedni plik.d64 lub.t64. W przypadku pierwszego rodzaju pliku (.d64) mamy do czynienia z wirtualną dyskietką, która kryje w sobie różne aplikacje – najczęściej z rozszerzeniem PRG. Gdy ustawimy się belką

W latach 80. posiadanie komputera Commodore niemalże w naturalny sposób wymuszało na jego właścicielu występowanie czynnie i/lub biernie (słowne) przeciwko posiadaczom znienawidzonych Atarynek.

na odpowiednim tytule, naciskamy ENTER. Rozpoczyna się automatyczny proces wczytywania i uruchamiania programu, bez potrzeby wpisywania basicowych komend. Gdy zaś natrafimy na plik.t64, naciskamy ENTER i uruchamiamy ten tytuł, który ma po prawej stronie adres startowy (czyli pierwszą z dwóch liczb) 0801. Adres końcowy (tj. druga liczba) może być dowolny.

Wykorzystując ten oto prosty sposób, możemy pograć w dowolną grę lub zapoznać się z każdym programem. Nie można zapomnieć oczywiście o takim szczególe jak poprawna konfiguracja klawiszy, które symulują commodorowski joystick. Można tego dokonać następująco. Przejść do menu (F9), wejść do opcji emulatora (OPTIONS), a następnie konfiguracji klawiszy (INPUT). Następnie przy polu Control Port 1 i Control Port 2 należy wybrać Joystick oraz ustawić Mode jako Key–Set 1 oraz Key–Set 2 (dla drugiego portu joysticka), a potem przypisać klawisze odpowiednim ruchom joysticka (Define Joystick Keyset).

Manual „na skróty"

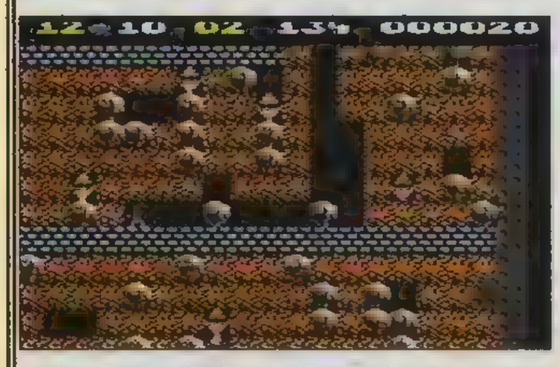
1. Uruchamiamy emulator – plik CSS.exe
2. Naciskamy klawisz F9
3. Przechodzimy do opcji 1541 device 8
4. Odszukujemy plik (.t64 lub.d64) i wchodzimy do „jego wnętrza":
   a) dla pliku.t64 ustawiamy się na tytule, który po prawej stronie ma adres 0801 abcd (abcd – dowolny adres końcowy) i naciskamy F1 (wczytanie i uruchomienie);
   b) dla pliku.d64 wybieramy z reguły pierwszy plik, który po prawej stronie ma oznaczenie PRG i naciskamy F1 (wczytanie i uruchomienie).

opracował: Piotr „Bzyk" Bączkiewicz

O autorze: Piotr „Bzyk" Bączkiewicz obecny jest na scenie C64 od 1995 roku, webmaster największego w Polsce serwisu na ten temat: http://emu64.pl (pierwsze nagrody na najlepszą stronę WWW w ogólnopolskich konkursach INETCOM i WEB SITE FESTIVAL). Z komputerem C64 pierwszy raz miał styczność pod koniec 1992 roku... Po dwóch latach ciągłego grania postanowił zostać muzykiem na Scenie C64. I tak jest po dziś dzień...

Kiedy zaczęliśmy robić przegląd gier do TOP 10 C64 okazało się, że wybierając pierwszą dziesiątkę musieliśmy pominąć przynajmniej 90 równie dobrych tytułów

10 kultowych gier na Commodore 64

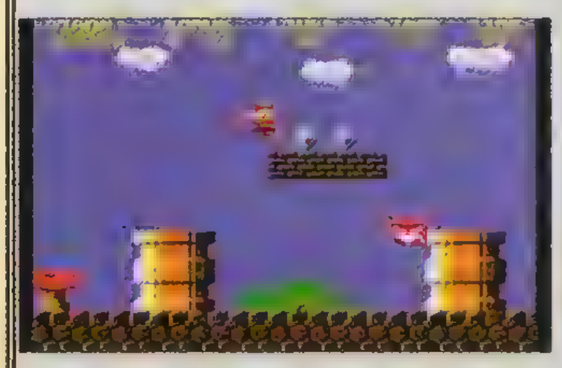


1. Boulder Dash

Klasyczny tytuł gier logicznych, obecny również na innych 8–bitowych platformach, grały w niego nawet karmiące matki

6. Seria Dizzy

Przygody przemiłego Jajka (tak, tak!), wspaniała grafika i zniewalająca (jak na tamte czasy) muzyka

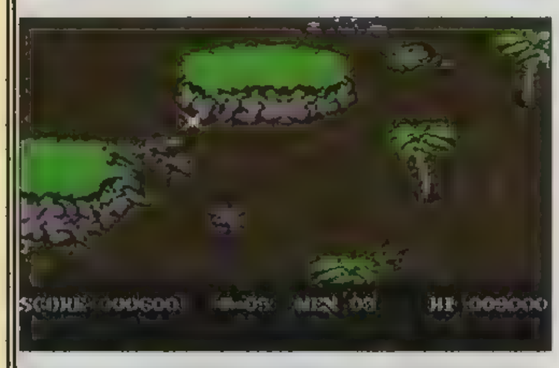


2. Giana Sisters

„Kobieca" wersja Super Mario Bross, praszczur wszystkich późniejszych gier platformowych

7. Buggy Boy

Ciekawa „samochodówka" z mnóstwem bonusów (skocznie, power–upy itp.). Realizm wchodzenia w zakręty był powalający

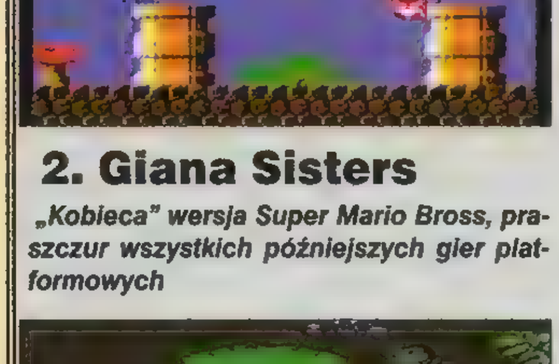


3. Commando

Dynamiczna strzelanka z muzyką Roba Hubbarda – w niemieckiej wersji gry zamiast do nazistów strzela się do kosmitów :)

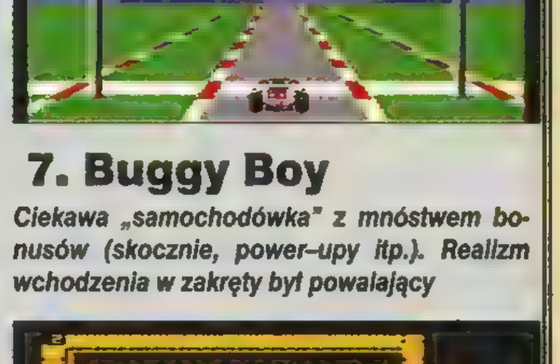
8. Bubble Bobble

Najkrócej mówiąc – hit! Grafika stateczna, ale za to jaka przyjemność z grania!



4. Uridium

Kosmiczna strzelanka z 1986 roku



9. Frogger

Niedawno na peceta pojawił się Frogger 3D – gra, która po raz n-ty pozwala przeprowadzać żabkę przez ruchliwą ulicę ;)

5. The Last Ninja

Gra, która wymiatała! „Trójwymiarowa" przestrzeń kipiała masą detali, „hiperrealistyczne" ruchy postaci. Dostępna tylko dla bogaczy - posiadaczy stacji dysków

10. Int. Karate+

Dynamiczna gra karate z kilkoma ciosami – wówczas to była rewelacja!

Linkownia

http://emu64.pl – największy polski serwis o C64 (i Scenie C64)
http://www.lemon.c64.org – ogromna baza gier dla nieśmiertelnego komcia
http://www.c64games.zin.pl – strona opisująca najpopularniejsze gry na C64
http://www.fatal–design.com/ccs64/ – strona domowa najpopularniejszego emulatora CCS64
http://www.padua.org/ – strona legendarnej grupy scenowej
ftp://arnold.c64.org/ – serwer ftp z oprogramowaniem dla C64
ftp://ftp.elysium.pl/ – polska baza oprogramowania dla emulatorów C64

Powrót do szkoły

Wrzesień. Koniec wakacji, leniwego wylegiwania się na zielonej trawce. Czas wrócić do nauki. Studenci mają trochę lepiej. Przynajmniej cześć z nich ma jeszcze miesiąc wakacji. I teraz, moi mili licealiści, wiecie już, po co idzie się na studia :-)))

Witam w kolejnym wydaniu DZ! Tym razem wyjątkowo na drugiej kolumnie gościmy tow. Gunmana i jego sprawozdanie z Góraszki. Zaś na kolumnie pierwszej, jak zwykle, króluje WB. Swoją drogą, ciekawe, kiedy zakończy się niepodzielne panowanie tego symulatora? No, ale do rzeczy. Najpierw adresy do nowych warbirdowych stronek. W poprzednim numerze pisałem o kampanii toczonej na serwerze Tenbitu. Dzisiaj podam adresy do stron dywizjonów biorących w niej udział. Oto one: www.kki.net.pl/~plm (2PLM"KOCURY), www.244sentai.prv.pl (244 SENTAI), www.12kokutai.of.pl (12 KOKUTAI). Oprócz tego info nt. przebiegu Turnieju WB oraz absolutny hit: WRZESIEŃ '39 w formie scenariusza do WB by MeeHau.

gen. TopGun

Wrzesień '39

Jest rok 1939. 1 września o godz. 4:45 wojska niemieckie rozpoczynają agresję na Polskę. Jako narzędzie blitzkriegu wykorzystywana jest dość nowa, lecz już śmiercionośna broń – lotnictwo. Od godz. 4:00 na lotnisku w Zielonce (F29) w pogotowiu trwają eskadry 111. i 112. O 7:00 w powietrzu dostrzegają maleńkie punkciki – niemiecką wyprawę bombową. Czy zdołają obronić Warszawę przed przewyższającymi ich liczebnie samolotami niemieckimi? Od uczestników scenariusza wymagana będzie pewna doza wyobraźni – ze względu na to, że ten najwcześniejszy okres II wojny światowej potraktowany został tu nieco po macoszemu. Chciałbym także przeprosić mieszkańców prawdziwej Warszawy, że to „coś" przy F28 ma symulować ich miasto ;)) Rolę polskich „jedenastek", czyli P.11, przejęły D3A Val – ze względu na pokrywające się osiągi i uzbrojenie.

Odprawa LW

Cel nr 1 to lotnisko Okęcie (lotnisko F28)

Cel nr 2 – most na Wiśle (leżący pomiędzy lotniskami F28 i F29)

W przypadku lotniska punktowane będzie każde trafienie bombą w dowolny cel na nim się znajdujący. Trzeba ponieść jak najmniejsze straty, dlatego w walki należy wdawać się ostrożnie, a w przypadku niekorzystnej sytuacji – na pełnym gazie uciekać na własne lotniska. Zabronione jest podejmowanie walki kołowej z P.11 – to maszyna o dużej zwrotności! LW musi atakować w min. 5–samolotowych kluczach i może powtarzać ataki aż do momentu, gdy utworzenie takiego klucza nie będzie możliwe lub lotnictwo polskie nie będzie już mogło się przeciwstawić. Gospodarowanie wszystkimi samolotami leży w gestii dowódcy LW (tzn. może posłać wszystkie siły na raz, a może też przeprowadzić po kilka ataków mniejszymi zgrupowaniami).

Odprawa PSP

Przede wszystkim NIE DOPUŚCIĆ wrogich bombowców na teren Warszawy, a zwłaszcza nie pozwolić im zrzucić bomb!!! W walce z niemieckimi myśliwcami zabroniony jest atak „łeb w łeb" (tj. czołowy ;)) – ze względu na bardzo silne uzbrojenie powyższych. Do bombowców ogień otwierać dopiero z małej odległości (ok. 100–150 jardów). Naczelna zasada: szanować swoje życie, a samoloty jeszcze bardziej!!! Każda strata będzie odpowiednio punktowana w podsumowaniu końcowym. W pościgu nie oddalać się od Warszawy dalej niż na 30 km. Lotnictwo polskie może operować w min. 3–samolotowych kluczach, w przypadku niemożności wystawienia tylu maszyn scenariusz uznajemy za zakończony.

D3A2 VAL nad „Warszawą". W scenariuszu ten japoński bombowiec ma udawać polską P.11c. Osiągi obu samolotów są bardzo podobne

Scenariusz opracował: MeeHau (meekam@poczta.onet.pl)

Pełną wersję można znaleźć pod adresem: www.wb.net.pl/lolo/scenario/wrzesien39/index.html

Turniej WarBirds III

Kiedy piszę ten tekst, dobiegają właśnie końca półfinały turnieju. Przypominam, że biorą w nim udział: SEBPFT, DOT—, FFRETT i –LOLO–. Wejście do finału zagwarantował już sobie SEBPFT, zdobywając w sumie 16,5 punktu. Na drugiej pozycji znajduje się DOT— z 12 punktami i jednym pojedynkiem nierozegranym. FFRETT i –LOLO– mają po 4,5 punktu. Poniżej fragmenty opisu walki SEBPFT vs. DOT— (3:4,5).

Starcie 1 i 2 (by SEBPFT)

Obaj lecieliśmy Ki 84. Po czołówce Dot rozleciał się w powietrzu. Ja, ciągnąc czarny warkocz, dowlokłem się do lotniska i szczęśliwie wylądowałem. Oczywiście, nie mogło być za dobrze i już w drugim pojedynku „błysnąłem". Wybrałem Spita XIV, a Dot – 109 F. Po mijance odszedłem na dystans i rozpocząłem mozolne wznoszenie. Uzyskawszy minimalną przewagę wysokości, ruszyłem do ataku. Dot kapitalnie uniknął czołówki (w typowy dla siebie sposób) i półpętlą ulokował się na mojej 6. Niestety, źle oceniłem zapas E przeciwnika i zbyt ostro zaciągnąłem Spita w górę. Friedrich otworzył ogień i stałem się lżejszy o ster głębokości i lewą lotkę. Ostatkiem sił umknąłem mu z celownika, ale o walce nie miałem już co myśleć. Polatałem jeszcze chwilę, próbując ataków na dużej prędkości, ale Dot bez problemu unikał trafień. Oceniłem, że przedłużanie nie ma sensu – wyskoczyłem.

Starcie 3 (by SEBPFT):

Odreagowałem już w następnej walce – mój ulubiony P38L starł się ze 109 F Dota. Znowu moje ataki i uniki Dota, ale tym razem za każdym odejściem skracałem dystans, nie pozwalając przeciwnikowi na odzyskanie E po unikach. W efekcie poszedł na czołówkę z minimalnym zapasem E i bez problemu rozorałem „stodziewiątkę" w ataku z góry, nie ponosząc strat.

Starcie 5 (by DOT—):

W rundzie V walka była długa i diabelnie zacięta. Sebek (Spit IX) zdobył przewagę wysokości i próbował dobrać mi się do skóry, latając klasyczny EF. Będąc cały czas w defensywie, próbowałem zmusić npla do popełnienia błędu i jednocześnie uniknąć jego ataków. Trwało to dość długo, żaden z nas nie mógł wypracować dogodnej pozycji do oddania skutecznego strzału – zarówno ataki Sebka, jak i moje kontrataki najczęściej trafiały w próżnię. Niestety, w pewnym momencie tej fantastycznej walki znacznie pogorszyła się jakość połączenia i z powodu lagów musieliśmy przerwać starcie. Następnego dnia, po upewnieniu się, że connect jest już OK, wsiedliśmy w te same samoloty, żeby dokończyć walkę. Tym razem poleciałem dużo agresywniej, od początku ostro naciskając na przeciwnika. Skończyło się to ze strony Sebka próbą dogfightu na małej wysokości, gdzie zwrotność mojego Spita Vb mogła wreszcie zostać wykorzystana i paru chwilach dymiące resztki samolotu npla dopalały się w falach Morza Północnego ;)

Góraszka 2001

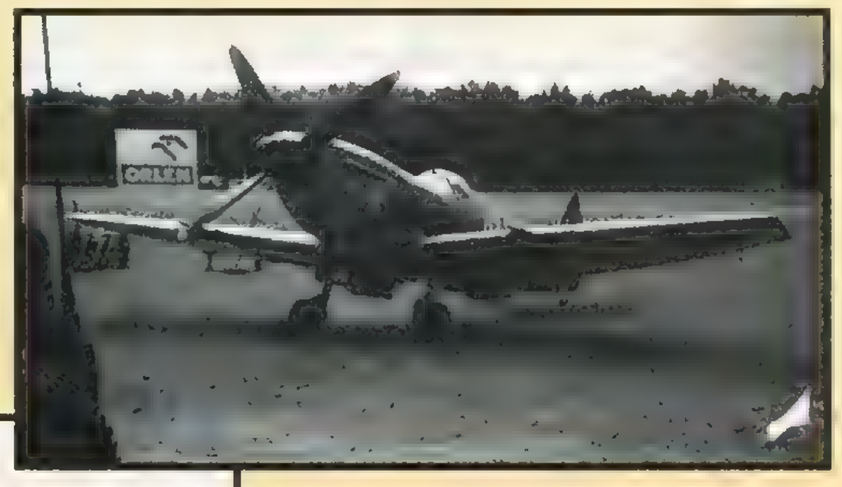
Już po raz szósty w pierwszy weekend czerwca na podwarszawskim lądowisku Zbigniewa Niemczyckiego, Góraszce, odbył się Międzynarodowy Piknik Lotniczy. Impreza ma już dosyć

ugruntowaną renomę i co roku wygląda mniej więcej tak samo. Na wielkim polu obok trawiastego lotniska organizowany jest festyn z stoiskami różnych firmy (nie tylko związanych z lotnictwem i wojskowością) oraz pokazy zabytkowych i współczesnych samochodów. Oprócz tego jest jeszcze estrada, na której odbywają się konkursy i występy różnych zespołów.

Miejsce festynu jest oddzielone od pola wzlotów barierką, za którą to, na statycznej wystawie, stoją śmigłowce i samoloty. Mnie osobiście taka organizacja bardzo się nie podoba, barierka jest ustawiona za daleko od maszyn i zwykli widzowie mało je widzą. Nie można obejść maszyny dokoła, nie mówiąc już o przyjrzeniu się szczegółom konstrukcji czy kabinie pilotów. Wygląda to jak obserwowanie lwów w ZOO – za fosą i zasiekami.

Zestaw maszyn od kilku imprez jest podobny. Messerschmitt Bf 109 G6, Supermarine Spitfire Mk XVI, AH–64 Apache, OH–58D Kiowa Warrior, UH–60 Black Hawk, UH–1D Huey oraz morska wersja Sokoła – to tylko najbardziej znani spośród stałych gości Góraszki. Novum był pierwszy publiczny pokaz repliki słynnego samolotu RWD–5. Nad lotniskiem prawie ciągle toczyły się pokazy sztuki pilotażu. Tak więc, niezależnie kiedy się przybyło, zawsze można było zobaczyć maszyny w locie.

Ta impreza od lat cieszy się dużym powodzeniem. Widać to zarówno po masie kłębiących się na niej ludzi, jak i po długości korka, który tworzą auta, chcące wjechać lub wyjechać z miejsca festynu. Taka frekwencja nie powinna jednak dziwić, bo jest to jedyna atrakcja lotnicza dla mieszkańców największego, bądź co bądź, miasta w Polsce. Zresztą, być może wydarzenie to zyskałoby jeszcze większą widownię, gdyby było organizowane bliżej centrum, np. na Bemowie. Lotnisko Niemczyckiego jest trochę oddalone od Warszawy i dojazd tam jest dosyć uciążliwy. Za to organizator nie ponosi kosztów wynajmu lotniska, gdyż jest ono jego własnością.



Ogólnie, dla stałego bywalca impreza staje się coraz mniej atrakcyjna. Od pewnego czasu wszystko jest zawsze takie samo. Lotnisko z trawiastym pasem nie może przyjąć samolotów odrzutowych, które z pewnością bardzo zwiększyłyby jego atrakcyjność, np. z pewnością ogromne emocje wzbudziłyby pokazy w locie trzech konkurentów w przetargu na polski samolot wielozadaniowy. A tak organizatorzy niewiele mogą pokazać z lotnictwa. Osobiście uważam, że impreza doszła do progu swych możliwości rozwojowych. Trudno jej sprawić, by zwiedzający nie odnieśli wrażenia, że oglądają znowu to samo. Ja przynajmniej właśnie takie wrażenie odniosłem. Wszyscy żądni większych wrażeń z udziałem Gripena, F–16, Mig–29 czy Harriera powinni odwiedzić odbywające się za ok. tydzień, w dniach 8–9 września Międzynarodowe Pokazy Lotnicze w Radomiu. Tam z pewnością będzie się im bardziej podobać.

płk Gunman

gunman@ssonline.com.pl

Micz

Witam wszystkich! Nazywam się Piotr Mańkowski (ksywka Micz) i jestem dziennikarzem piszącym o grach... Eeeeee. Może inaczej: mam 28 lat i jestem emerytowanym graczem. O, to już brzmi znacznie lepiej! Mimo że dużo czasu upłynęło, od kiedy u ojca w pracy zagrałem po raz pierwszy w SKACZĄCEGO JACKA na Spectrusiu, cały czas lubię gry. Często podśmiewałem się z ludzi, którzy dokonywali zwrotu przez sztag. Nigdy nie sądziłem, że kiedykolwiek sam zrobię coś podobnego. Cóż, życie uczy pokory. Właśnie zdecydowałem się powrócić do miejsca, gdzie się narodziłem.

***

Delikwent, który zmusza się do wspomnień, narażony jest na popełnienie dwóch zasadniczych błędów: może uderzyć w zbyt wysokie tony albo zacząć błaznować. Pewnie nie uda mi się uniknąć ani jednego, ani drugiego. W Secret Service zjawiłem się w grudniu 1993 roku, przynosząc opis do gry RETURN TO ZORK. Ulica Wronia, zakłady przemysłowe i ten mały budyneczek na rogu... Pegaz Ass zapytał: „Pewnie chciałbyś do nas pisać, co?". Tak, tak – właśnie w ten sposób można się gdzieś zaczepić – brać do teczki, co się ma najlepszego, i uderzać jak najwyżej. Dla mnie Secret Service był wówczas spełnieniem wszystkich marzeń.

***

Nic nie trwa wiecznie. Po trzech latach (z kawałkiem) świetnej zabawy i odczuwania dumy, że tworzymy najlepsze w galaktyce pismo o grach, pojawiły się pierwsze rysy... SS cały czas był najlepszy, ale gdy człowiek dorasta, zaczyna marzyć o dalekich, wspaniałych podróżach. RESET narodził się w Auditorum Maximum podczas pewnego egzaminu. No, prawie. Najpierw była nas czwórka, potem dołączyli kolejni. Zaczęliśmy się przygotowywać do lotu na Księżyc. Dobrze wiedziałem co mnie może czekać i trzy razy zastanowiłem się, a potem jeszcze rzuciłem monetą. Wypadła reszka, którą zawsze obstawiam, więc postanowiłem lecieć. Na wejście do wahadłowca dało się namówić wielu naszych znajomych. Dla mnie była to trwająca rok, wielce kształcąca podróż.

Teraz parę zdań całkiem na poważnie, bo w końcu mówimy o zmarłym. Reset kilka miesięcy temu został zamknięty. Gdy odpalaliśmy to pismo w roku 1997, w założeniu miało ono być poświęcone grom oraz czemuś, co nazwaliśmy Odlotami. Pisaliśmy tam o Area 51, systemach fabularnych, a nawet bitwach historycznych. Mierzyliśmy w czytelnika starszego – takiego, który albo już zrobił maturę, albo zaraz ją zrobi. W tym czasie rozpowszechnił się Internet i studiujący, a często i pracujący już gracze zaczęli ściągać coraz więcej potrzebnych im informacji z Sieci. Rewelacje Resetu przestały im być potrzebne. Na dodatek z miesiąca na miesiąc pismo coraz mniej miejsca poświęcało grom, a coraz więcej pary szło w udziwnianie formuły graficznej. Agonia trwała długo, aż wreszcie demon rynku zakomunikował, że słowa Resetu „zanikają jak łzy na deszczu i pora umierać". Nikt, kto kiedykolwiek przyłożył rękę do tego pisma, nie ma się jednak czego wstydzić.

***

Opublikowawszy (wraz z dwójką kamratów) wspomnienia w postaci „Biblii komputerowego gracza", przez ponad rok odpoczywałem od gier, pochłaniany przez zupełnie inne sprawy. Demona growego przebudziły dopiero takie produkcje jak PLANESCAPE TORMENT i ICEWIND DALE. Powoli zacząłem wracać do starych nałogów i stwierdziłem, że miło byłoby znów o nich pisać.

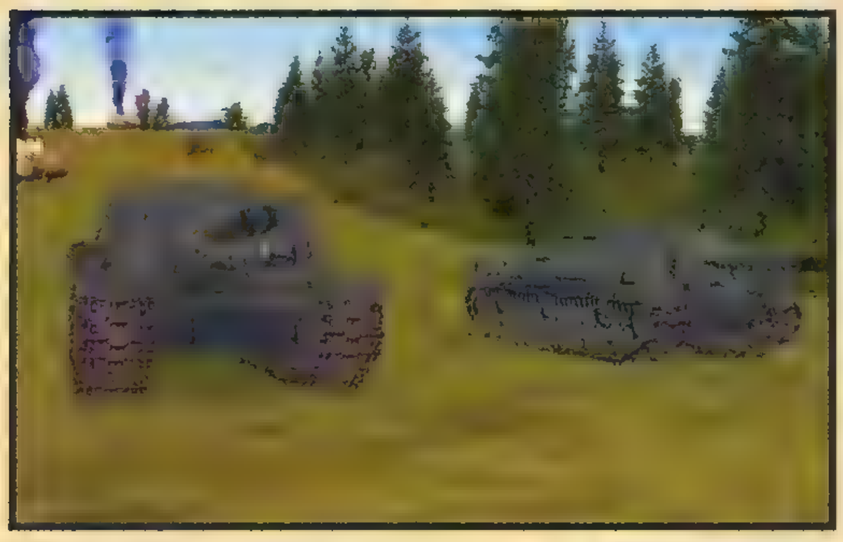
Secret Service nie jest już taki jak dawniej. Nic nie jest już takie jak dawniej. Nie ma się co oszukiwać. Nawet nie będę więc próbował powtarzać starych chwytów i naszych ulubionych stwierdzeń w stylu „zrywania kasku i zdzierania włosów z piersi". Pracuję i próbuję sobie ułożyć dorosłe życie, dlatego na pewno nie będę produkował, jak niegdyś, tekstów na kilogramy (uwielbiam to określenie!). Do SS pisuje wielu moich dawnych kolegów i spod ich klawiatur ciągle wychodzą fajne kawałki. Też spróbuję takie pisać.

Micz

Mieszanka niefirm

W wakacje nie rozpieszczano nas nowościami w dziedzinie strategii. I dzięki Bogu! Bo dało to asumpt do odkrywania zacisznych kątków na Necie – zakątków kryjących szaleńców, którzy produkują dawno zapomniane planszówki. I udostępniają je za darmo!

Trzeba przyznać, że w wakacje w ogóle nie rozpieszczano komputerowych graczy – nie tylko strategów. Ale co nas obchodzą inni? Tym niemniej wiecie – gorąc, słońce i ta gorycz. Gorycz, że największa strategia od czasu GETTYSBURGÓW! (Talonsoftu i Sida Meiera) – COMBAT MISSION – z rzadka poniewiera się na stronach internetowych, a w Polsce tak naprawdę w ogóle jest nieznana. Ludzi w naszym grajdołku szokuje sposób jej dystrybucji (tylko przez Internet!), szokuje grafika 3D i tryb czasu rzeczywistego. Nasi stratedzy – przyzwyczajeni do szaroburych, schematycznych gier turowych, opartych na sprawdzonych schematach planszowego heksu – nie zauważyli nadejścia nowych czasów. Czasów prawdziwych symulacji pola walki – przez zapaleńców tworzonych, przez nich też produkowanych i sprzedawanych.



Nazbyt chyba skuteczne te radzieckie działa samobieżne w CM2

Tak, w wypadku CM, płacąc za grę, gracz ma pewność, że nie daje pieniędzy spasłemu menadżerowi o tłustych łapkach, tylko fanom strategii – którzy potrafili zrobić grę od strony technicznej. Być może już za kilka lat im też urosną brzuchy, ale na razie szykuje się bomba. Po pierwszej części CM, traktującej o froncie zachodnim w latach 1944–45, w listopadzie tego roku ma się ukazać część druga – o... froncie wschodnim! Czego tam nie będzie! Rzućmy tylko okiem na informacje pochodzące ze znakomitej polskiej strony Michała Macioszczyka – http://cm.slp.pl.

W COMBAT MISSION 2 menu rozkazów zostanie rozszerzone o:

– Strona sowiecka ma dysponować właściwym tylko sobie rozkazem Human wave (nazwa wszystko tłumaczy).

– Wszystkie strony konfliktu będą mogły prostym rozkazem „podprowadzać" swoje wozy do pozycji hull down względem konkretnego przeciwnika (kadłub ukryty za przeszkodą, wystaje tylko wieża – sztuczka dotychczas w CM trudna do przeprowadzenia).

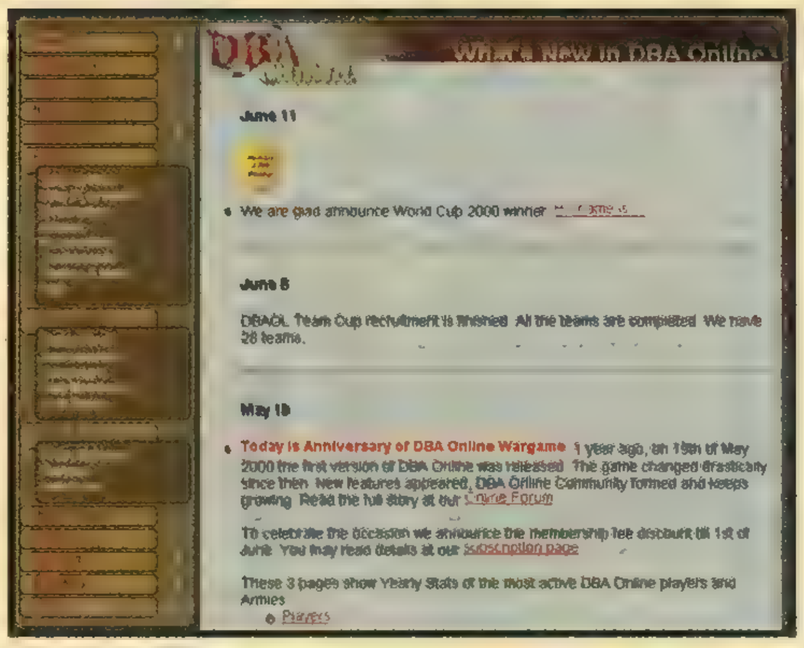
– Move to contact niewątpliwie również będzie przydatnym rozkazem.

– Assault – rozkaz odtwarzający sytuację, gdy drużyna porusza się skokami – część żołnierzy biegnie do przodu, pozostali ich osłaniają, a następnie odwrócenie ról...

– Cover arc – wyznaczenie jednostce, jaki teren ma ją interesować, gdzie ma skupiać ogień.

Uwzględnione zostaną nowe rodzaje terenu, takie jak tundra czy lasy brzozowe. Każdy ze scenariuszy będzie miał przyporządkowane położenie liczone „południkowo" (czyli jak daleko na północ/południe), które wpłynie na warunki pogodowe i terenowe, ale też np. na dostępność sprzętu.

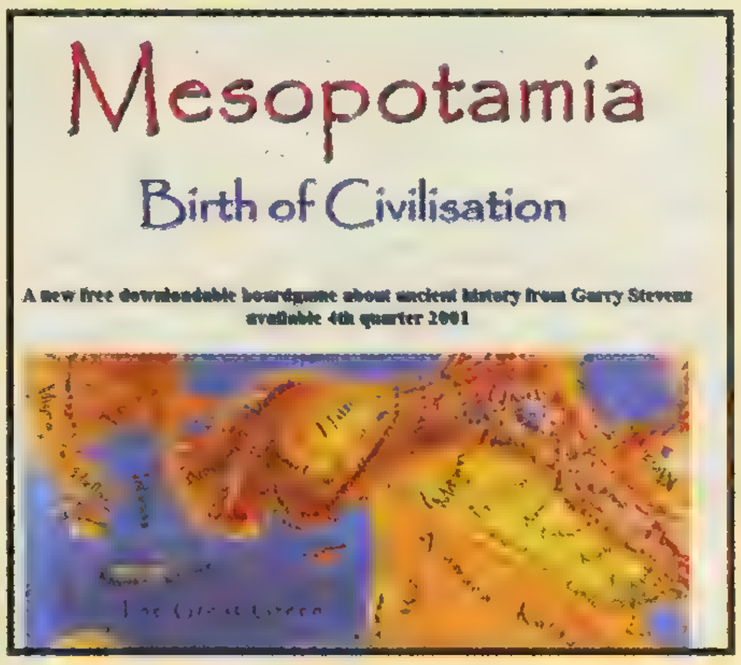
Ostatecznie zamknięta została też lista narodowości: Sowieci, Niemcy, Finowie, Węgrzy, Włosi, Rumuni, Polacy oraz... partyzanci wszelakiej maści!



Strona DBA jest przeze mnie sprawdzana cały czas, ale nowe armie pojawiają się z rzadka

Lista pojazdów już w tej chwili przekroczyła 300 sztuk! Uwzględnia między innymi czołgi przejęte przez przeciwne strony konfliktu (np. T–34 służące w oddziałach niemieckich), a także sprzęt pochodzący z land–lease (czyli pomocy aliantów). Nareszcie wojska pancerne również będą mogły być organizowane w związki bojowe (autorzy wspomnieli o plutonach). Jest to tym ważniejsze, iż strona sowiecka miała kłopoty z komunikacją radiową, zaś porozumiewanie się za pomocą gestów jest niezwykle niebezpieczne (co oczywiście też zostanie uwzględnione). Autorzy nie zapomnieli również o wczesnej wersji T–34, w której to dowódca czołgu, aby celować, musi zająć stanowisko i tym samym utracić kontakt z resztą maszyn...

Cudowna strona, pełna linków do programów i gier PBEM–owych. Do tego systemu rozgrywki nic więcej nie trzeba.



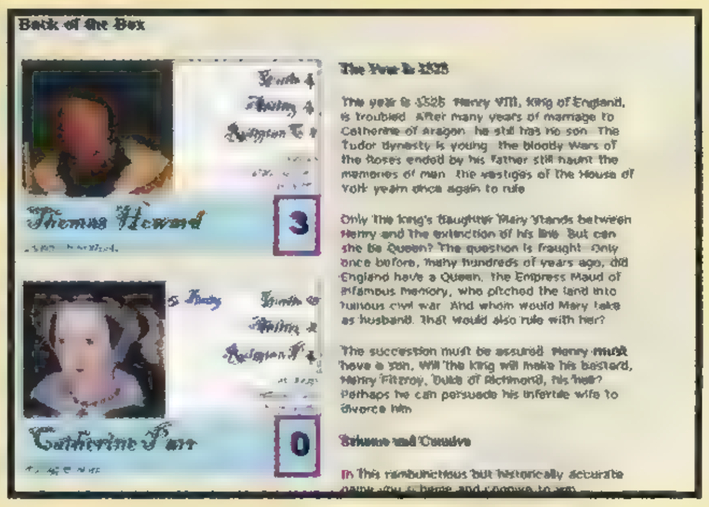
Mapa Bliskiego Wschodu jest przepiękna, ale ile można czekać na tę grę?

Na koniec niesamowita, zdaniem Michała, rzecz: nie będzie już możliwości przełączania głosów żołnierzy na angielski! Mają oni mówić tylko i wyłącznie w swoich narodowych językach. Jak na Amerykanów jest to rzeczywiście rewolucja. Choć być może chodzi tylko o wydanie słownika padających w grze słów i okrzyków – kolejny zarobek? A może kasety z nagraniami?

Jednak CM2 to dopiero koniec roku. Do tego czasu, zamiast bawić się kolejnymi głupawymi RTS–ami, warto na chwilę wrócić do planszówek. Ale planszówek tworzonych przez pasjonatów i publikowanych w Necie do darmowego wykorzystania. Zanim przyjrzymy się kilku takim wytworom, trzeba koniecznie wspomnieć o wielkiej pomocy dla starych wyjadaczy planszówkowych. Ich stroną główną powinno stać się http://pbem.braniniac.com. Gracz znajdzie tam odnośniki do wszystkich programów, które umożliwiają przesyłanie pocztą elektroniczną ustawień na planszy w klasycznych grach. Mój ulubiony CyberBoard (darmowy) umożliwia edycję i tworzenie PBEM–owych planszówek. Nie daje jednak okazji wyprodukowania nowej gry.

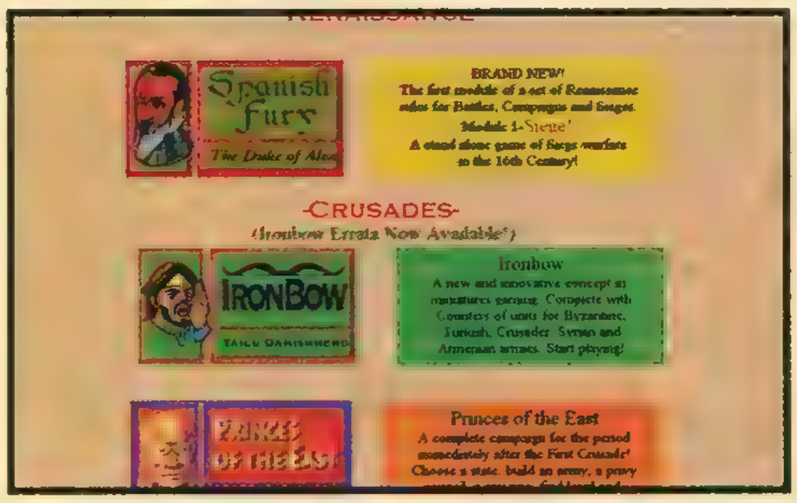
Szybkie Waterloo smakuje jak szybki numerek. Nawet się nie zauważa.

Zwykły człowiek nie ma zazwyczaj ani wiedzy, ani czasu, by narysować planszę i żetony, a tym bardziej – dopracować przepisy. Nic strasznego. Na stronie http://perfectcaptain.50megs.com/captain.html gracz znajdzie kilka gotowych gier: ALEXIUS 1113 A.D. (strategia o zmaganiach Bizancjum z Turkami), THE IRONBOW (samodzielny moduł do rozgrywania bitew taktycznych), COUSIN JONATHAN (walki Anglików z Amerykanami w la-

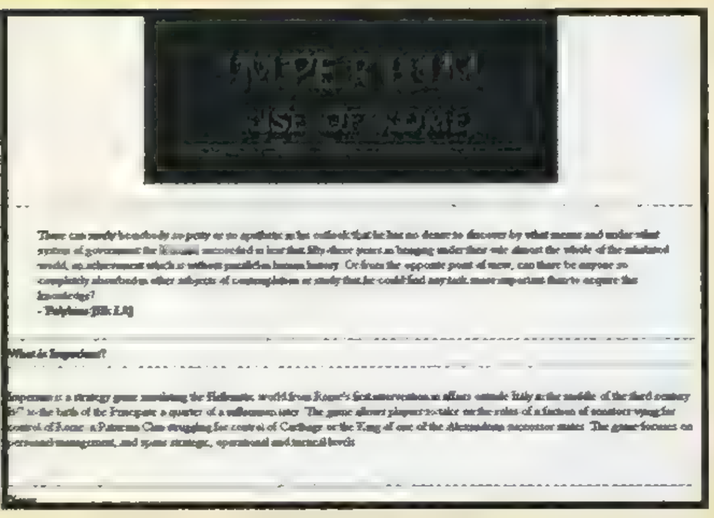


Co za gęby! I tacy mają rządzić Anglią? Wolę Williama!

owa



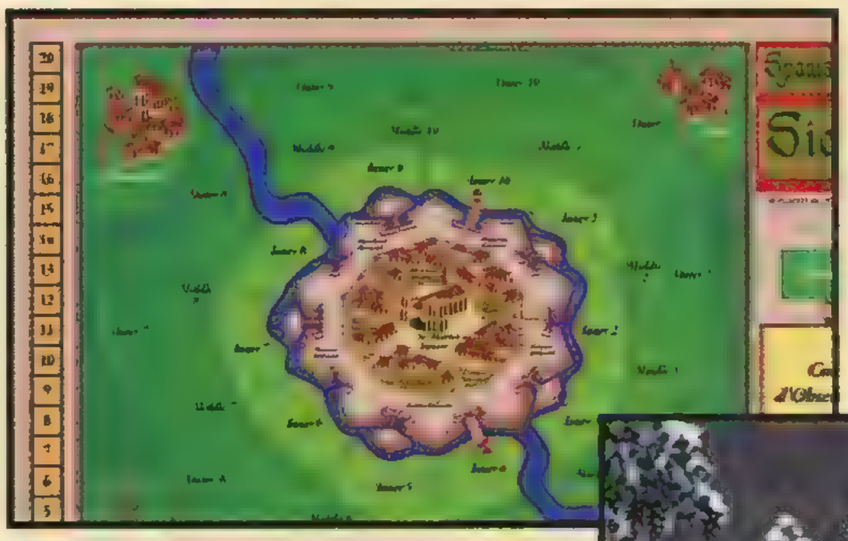
Kolorystyka jest tu równie śmiała, co wspaniała



Cóż, po prostu dużo tekstu, ale gdzie jest gra?

Bitwa Włochów z Austriakami pod Bezzecca może być przez gracza zmodyfikowana – na co zezwala doskonały program CyberBoard

takich wspaniałości, jak dzieła wymienionego El Kapitano, ale znajdziemy przyzwoitą gierkę o stosunkach (ale bez tych numerów :) na dworze królów angielskich (jeszcze tych prawdziwych, a nie jakichś farbowanych niemiecko–holenderskich lisków). Kto będzie panował po Henryku VIII? Tylko grając, można dowiedzieć się nowej historii Anglii. Dla mnie jednak o wiele ciekawsze będzie zapoznanie się z grą, która zostanie opublikowana pod koniec roku – MESOPOTAMIA BIRTH OF CIVILISATION. Może będzie to kolejne HISTORY OF THE WORLD, a może... Zobaczymy.



Już mapa do modułu siege jest wspaniała, a ma jeszcze powstać taka z portem i bez rzeki

Czasami nie szata zdobi grę – znawcy epoki napoleońskiej poświęcą wrażenia estetyczne na rzecz możliwości rozegrania bitwy Rolica

Równie niegotowe, a zapowiadające się smakowicie jest IMPERIUM RZYMSKIE (IMPERIUM RISE OF ROME – www.cs.auc.dk/~strategy/Imperium/index.html). Trzeba tu wcielić się w jednego z trzech władców państw powstałych po śmierci Aleksandra Wielkiego, jednego z senatorów przewodzących czterem stronnictwom lub władcę kartagińskich zastępów. Kto zwycięży? Wszystko rozstrzygnąć ma odpowiednie zarządzanie prowincjami i kierowanie w bitwach (10 pól na 10 pól). Co warte wspomnienia – gra ta

Prosta planszówka z prostym systemem opartym na schemacie firmy GMT Games

na lewym skrzydle francuskim, przechodzi przez walkę z Prusakami i kończy na ataku gwardii w centrum). Jak ktoś ma pieniądze, to można stracić parę impulsów. Faktem jest jednak, że ta gra szybko nudzi. By temu zaradzić, powołano do życia TYBERIUSZA – IMPERATORA RZYMSKIEGO. Tu naszym zadaniem jest jak najlepsze zarządzanie państwem (http://dipsy.pbs.org/romans/empire/empire5a.html).

Na zakończenie tego wakacyjnego przeglądu trzeba przypomnieć o świetnej karciance pt. HOPLITES (http://digilander.iol.it/zak9 65/hoplites.htm), która ukazała się w wersji umożliwiającej przesyłania sobie przez Net listów ze stanem gry (PBEM). Warto także zaglądać czasami na stronę starożytno–średniowiecznego systemu bitewnego DBA (www.dba-ol.com/news.htm). Co jakiś czas publikowane są tam rankingi (naszych, niestety, nie ma!) i nowe armie. Niedawno zamieszczono patch i nowe, o wiele większe plansze – zaczęło być możliwe otaczanie, a i sama walka nabrała sporo kolorytu.

COMBAT MISSION 2 zapowiada się smakowicie – grafika jest wyraźnie poprawiona, a menu zaczyna przypominać CLOSE COMBAT

Jednak prawda jest okrutna – jeżeli uda nam się znaleźć te wszystkie gry, wydrukować je u znajomego, poskładać i posklejać, pozostaje jeszcze zapoznanie się z przepisami. Potem trzeba to rozłożyć na stole. A gdy się ockniemy, stwierdzimy, że Gwiazdka za pasem i nadchodzą nowe gry komputerowe. Wtedy papierowe pójdą znowu w kąt. Ale może jednak dobrze wiedzieć, że jest jakaś alternatywa dla komputerów, a być może dzięki różnym zapaleńcom i najnowszej technice gry planszowe doczekają się swego nowego oblicza, staną się powszechne i darmowe. Oby.

Doczekaliśmy tego, że czołgi w CM2 będą działać w pododdziałach – osłabi to Rosjan, których sprzęt nie był taki najgorszy, ale za to dowodzenie fatalne

me.html, oprócz niewielkich informacji historycznych o Cesarzu i jego czasach, znajdziemy prostą grę właśnie o tej bitwie. Wcielając się w Napoleona lub Wellingtona wydajemy bardzo ogólne rozkazy w zaplanowanych sytuacjach (akcja zawsze zaczyna się

Dariusz „Berger" Góralski

Modyfikacje

Witam we wrześniu! Gorące dni lata dobiegają końca, powoli wracamy do codzienności i związanych z nią obowiązków. W ramach relaksu polecam lekturę jesiennego wydania Kill'em Zone, w którym nadrabiamy zaległości.

Zanim przejdę do głównego tematu dzisiejszego wydania, chciałbym jeszcze poruszyć kilka spraw. Po pierwsze, bardzo dziękuję za opinie dotyczące artykułu, a raczej serii artykułów pod wspólnym tytułem „Frag–Ewolucja". Wszystkie Wasze komentarze, opinie i uwagi zawsze są mile widziane – to dzięki nim ten dział może się rozwijać w dobrym kierunku. Mam nadzieję, że moja subiektywna, bądź co bądź, ocena poszczególnych gier nie była nierzetelna. Z listów odczytuję także, iż temat ten przypadł Wam (szczególnie młodszym czytelnikom) do gustu, toteż przygotowując kolejne wydania KZ, postaram się kontynuować ten intrygujący wątek, jakim jest idealna gra FPP.

Wrześniowy KZ to przede wszystkim materiały, które od kilku miesięcy oczekują na publikację. Bodajże pół roku temu po raz ostatni informowałem o „rynkowych ciekawostkach", czyli wydarzeniach, stronach czy modyfikacjach dotyczących najlepszych gier sieciowych. Miło mi poinformować, iż dzisiaj nadrabiamy wszystkie zaległości. Pozostają jeszcze dwie nowiny – jedna dobra, druga zła. Po pierwsze, KZ zajmuje i zajmować będzie (nie licząc wyjątków) dwie strony w SS – myślę, że jest to powód do dumy ;) Po drugie, niestety, mimo próśb, błagań i jeszcze większych starań niemożliwe jest wrzucenie całości, a nawet części materiałów uzupełniających artykuły KZ. Wobec tego pozostaje mi jedynie odsyłać do stron internetowych, udostępniających opisywane pliki. Co też czynię i tym razem. Jak do tej pory, jest to jedyny niezawodny sposób, ale bądźmy dobrej myśli.

Weapons Factory [UT]

www.planetunreal.com/weaponsfactory

Pod tym adresem znajduje się najnowsza wersja modyfikacji WEAPONS FACTORY do UNREAL TOURNAMENT. Rzecz ta powinna być znana miłośnikom drugiej części „Kwaka", gdyż dla niej pierwotnie została napisana. Należy do grupy TC (Total Conversion) i zawiera się w grupie pochodnych TEAM FORTRESS. Jej twórcy, Tom i Gregg Reno, stworzyli własną wersję gry drużynowej, gdzie każdy gracz wybiera klasę postaci, w którą chce się wcielić. Tym sposobem gra jest o wiele bardziej złożona i wymaga sporych umiejętności, nie tylko strzeleckich. WF bardzo przypomina Capture the Flag, bowiem głównym celem każdej z drużyn jest zdobycie flagi, aczkolwiek do wyboru są trzy tryby zabawy: „tradycyjny" UT–CTF, Return Delay (flaga sama się respawnuje) i Carry Return (flaga musi być przyniesiona do bazy przez jednego z graczy). W rozgrywce uczestniczą jednostki specjalne, np. szybki i lekki Recon nadaje się do przechwytywania flagi; powolny, ale wytrzymały Gunner odpowiada za ostrzał; Sniper kampuje w ciemnych zaułkach, specjalizując się w zdejmowaniu wrogich jednostek; Engineer stawia wieżyczki itd. Oczywiście, w pakiecie znajdują się także nowe modele broni oraz specjalnie przygotowane mapki. Ze strony internetowej WEAPONS FACTORY z działu Files jest możliwość ściągnięcia ok. 13–MB pakietu tego modu wraz z instrukcją „montażu". Polecam!

Weapons Factory, UT

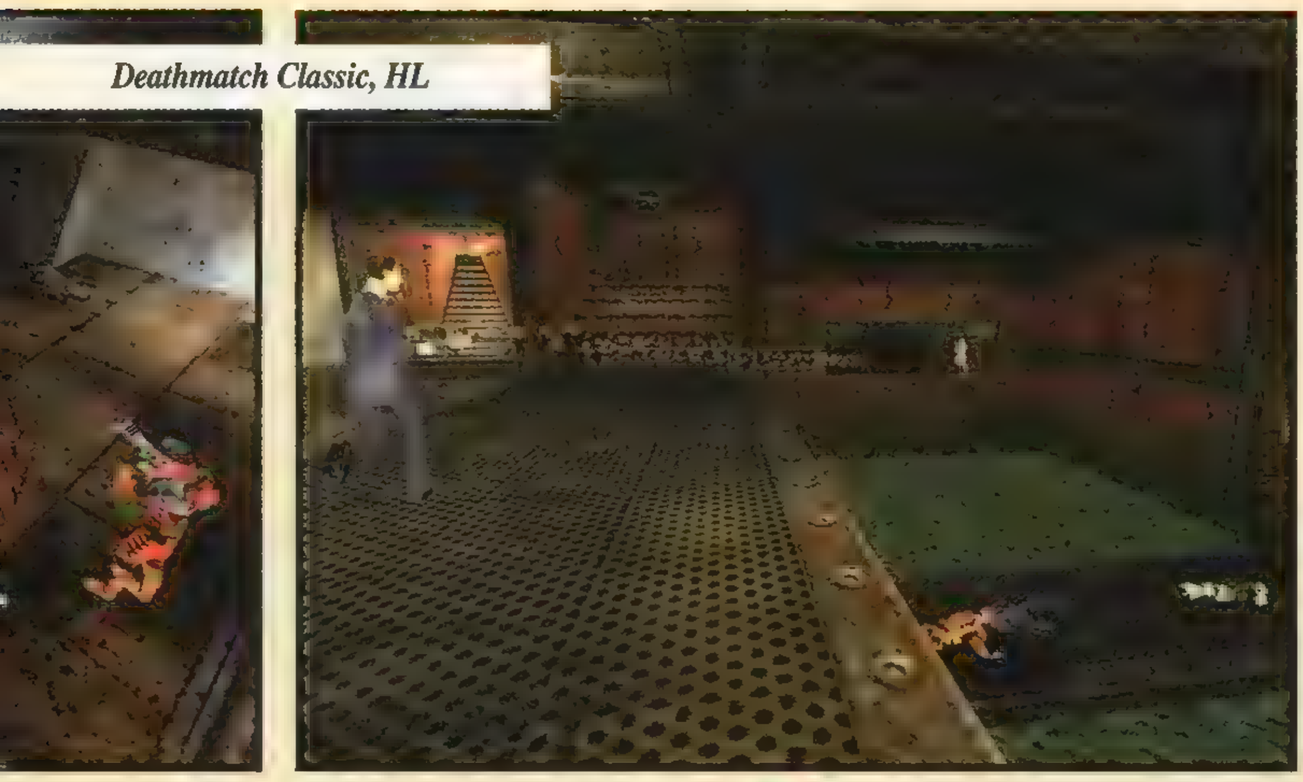
ThreeWaveCTF, Q3

Q3F, Q3

Q3F [Q3]

www.q3f.com

Kolejną modyfikacją opierającą się na CTF jest Q3F. Pakiet obejmuje kilka trybów zabawy (w tym CTF, Command Point i Capture and Hold), ponad dwadzieścia jeden mapek (w większość najlepszych światowych aren) i szesnaście rodzajów broni (ponad połowa nowych). Nie można nie wspomnieć też o masie nowiutkich modeli, tekstur ikonek i innych do-



Deathmatch Classic, HL

datków. Wersja beta do ściągnięcia z www.q3f.com/files.html.

ThreeWave CTF [Q3]

www.threewave.com/

Jest to rozwinięcie Capture the Flag w Q3. Pod adresem ThreeWave.Com znajdziemy zbiór najlepszych mapek przygotowanych specjalnie dla tego trybu. Każda z nich prezentuje wysoki poziom i każdy znajdzie tu coś dla siebie. Co więcej, częstokroć na serwerach (także polskich) uruchamiane są plansze właśnie z serii q3wctf.

Projekt Thunderbolt [HL]

www.thunderbolt.hat.pl/

PROJEKT THUNDERBOLT (znany także jako PROJEKT GROM) to chyba pierwsza całkowicie polska produkcja singlowej modyfikacji do HALF–LIFE'A. Zespół pracujący nad pakietem ma zamiar umożliwić nam wcielenie się w członka grupy szturmowej GROM i dzięki temu przenieść graczy do Kosowa, na Tajwan, Syberię czy też Haiti. Chłopaki, trzymamy za Was kciuki :)

Unreal Championship

Unreal Championship

www.unrealchampionship.com

Jest to nic innego jak UNREAL TOURNAMENT na konsolę X–Box. Z ciekawostek należy wymienić szybkość wyświetlania klatek, gdzie liczba 60 fps jeszcze pozostaje w sferze marzeń użytkowników blaszaków. Od nowa powstają modele postaci oraz ponad 25 świetnych mapek, które umożliwiają zabawę zarówno w otwartych, jak i zamkniętych przestrzeniach. W Internecie jednocześnie będzie mogło walczyć ponad 30 graczy, a przy wykorzystaniu trybu „split–screen" – do czterech. Biorąc pod uwagę moc drzemiącą w konsoli Microsoftu, już teraz możemy spodziewać się hitu. Zresztą, zerknijcie na screeny...

Redfaction.Com

www.redfaction.com

Oficjalna witryna RED FACTION jest jedną z najlepszych i najciekawszych stron poświęconych nadchodzącym produktom FPP. Często aktualizowany dział nowin przynosi wiele informacji o przebiegu prac nad RF, jest także mnóstwo ciekawostek z samej gry. Opisane zostały np. potworki, broń oraz fabuła. Dział Downloads oferuje masę plików muzycznych z podkładami dźwiękowymi, a także tapet z motywami z gry. The plague is coming for you!

Deathmatch Classic [HL]

To wybuchowa mieszanka przenosząca QUAKE'A w świat HALF–LIFE. Wszystkie mapy dokładnie przekonwertowano i zmodyfikowano dla potrzeb H–L. DEATHMATCH

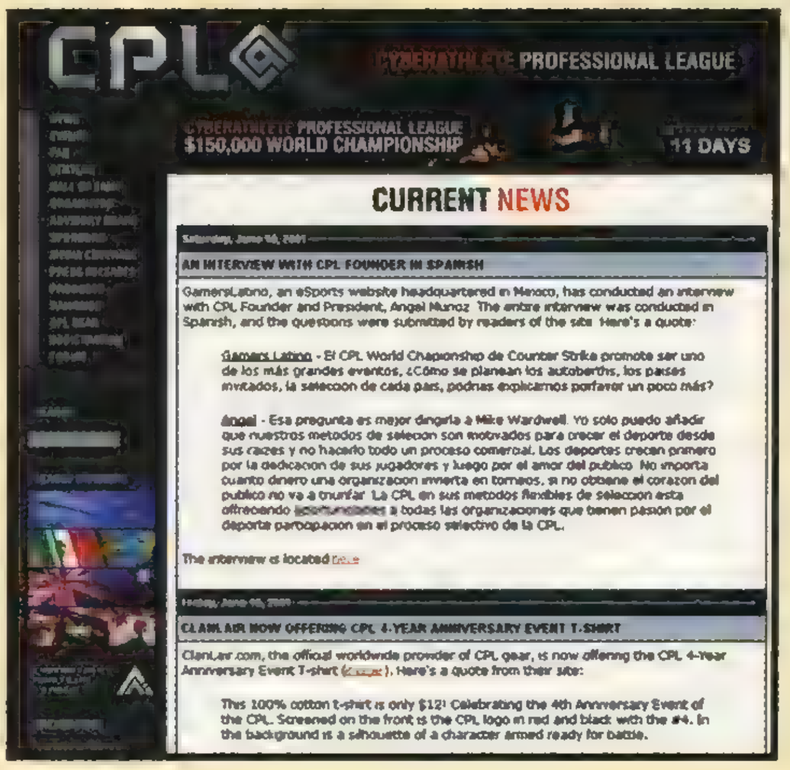
CPL

www.thecpl.com

CPL, czyli Cyberathlete Professional League – jedna z najstarszych i największych imprez growych na świecie, w tym roku obchodzi swoje czwarte urodziny. W Sieci głośne były plotki o rezygnacji z Q3 na rzecz COUNTER STRIKE'A i na odwrót. Nigdy do końca nie byliśmy pewni, która z tych gier będzie dominować na tegorocznych rozgrywkach. Najświeższe newsy na ten temat pod adresem www.thecpl.com.

I to na razie wszystko. Widzimy się za miesiąc!

ValPURGiuS
valpurgius@ssonline.com.pl



SERWERY QUAKE WORLD

195.205.145.7:27500
195.205.160.197:27500
150.254.194.2:27500
212.75.96.80:27500
212.244.55.198:27500
212.191.76.4:27555
195.205.186.21:27500
212.160.232.2:27500
195.117.107.40:27500
212.51.220.12:27500
195.205.41.60:27500

SERWERY Q3A

212.126.12.125:27960
195.116.198.22:27960
195.205.6.194:27960
195.117.215.61:27960
195.117.13.7:27960

Tips &Tricks

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Dodaj skrót na pulpicie (lub zmień już istniejący) do pliku alone4.exe – dopisz na końcu „wizardmaster" (przykład: C:\alone\alone4.exe wizardmaster). W menu ukaże się wtedy opcja Cheat. Niewielkie ups w grze daje możliwość wielokrotnego zapisu jej stanu. Gdy jako Carnby będziesz opuszczał dwór, zacznie się przerywnik filmowy, w którym spotykasz się z Edenshawem. Pod koniec scenki Indianin daje Ci tam amulet, który pozwala na zapisanie stanu gry. Jeśli uczynisz to natychmiast po zakończeniu scenki, po czym ponownie grę załadujesz, filmik zacznie się od nowa. Za każdym takim razem dostajesz cztery amulety.

ANACHRONOX

Aby uruchomić menu chatów, odszukaj plik \Anachronox\anoxdata\CONFIGS\Default.cfg. Znajduje się w nim linia, która zawiera parametr „set debug 0". Zmień 0 na jedynkę, a następnie uruchom grę. Konsolę można przywołać poprzez naciśnięcie tyldy (~). Wpisz w niej (tj. konsoli, nie tyldzie :) „invoke 1:86" i zatwierdź tę komendę Enterem. Tipsy: wygrana w bitwie – uruchom konsolę i wpisz „battlewin"; przenikanie przez ściany – uruchom konsolę i wpisz „noclip".

CONFLICT ZONE

Jeśli naciśniesz klawisz „C" w trakcie rozgrywki, to uaktywnisz sobie okno „czat". Po uzyskaniu tego rezultatu naciśnij klawisz Backspace. Teraz już możesz używać następujących kodów: WIN – zwycięstwo w misji, MY TAYLOR IS RICH – 20 tys. punktów, 100% popularności, REPLAY ALL MISSIONS – dostęp do wszystkich misji.

ECHELON

Automatycznie wygrasz misję, jeśli wcisnąwszy w trakcie gry tyldę (~) i napiszesz: srv_success 1. Wszystkie zadania misji zostają wypełnione i można ją zakończyć poprzez wciśnięcie klawisza Esc.

HALF-LIFE: BLUE SHIFT

Uruchom grę z parametrem –console (C:\GameFolder\bshift.exe" –console). Teraz w każdym momencie możesz uruchomić tryb chatów. A czynisz to, po prostu naciskając tyldę (~). Przed załadowaniem gry lub mapy możesz więc wtedy otworzyć sobie konsolę i wpisać „sv_cheats 1". Kody: god – god mode (czyli każda broń, niekończąca się amunicja i tym podobne śmiesznostki), notarget – nikt Cię nie namierzy, noclip – przenikanie przez ściany, impulse 101 – daje Ci całe uzbrojenie, sv_gravity x – zmienia grawitację (x = 800 jest standardowo ustawiane przez grę, x = 0 pozwala na przebywanie w stanie nieważkości), sv_accelerate x – zmienia zasięg skoków (standardowo x = 10, natomiast zwiększenie tej liczby pozwala na dłuższe skoki), skill x – zmiana poziomu trudności gry (1 = najłatwiejszy, 3 = najtrudniejszy).

HEROES CHRONICLES: THE FINAL CHAPTERS

Grając w tę wspaniałą grę, wciśnij Tab i wpisz: nwcagents – wypełnia wszystkie wolne sloty 10 Czarnymi Rycerzami, nwclotsofguns – dostajesz wszystkie machiny wojenne, nwcneo – +1 poziom dla bohatera, nwctrinity – wypełnia wszystkie wolne sloty 5 Archaniołami, nwcfollowthewhiterabbit – maksymalne szczęście, nwcnebuchadnezzar – nieskończona długość ruchu, nwcmorpheus – maksymalne morale, nwcoracle – odkrywa mapę puzzli, nwcwhatisthematrix – odkrywa mapę świata, nwcignoranceisbliss – ukrywa mapę swiata, nwctheconstruct – otrzymujesz 100 tys. złota i po 100 każdego surowca, nwcbluepill – przegrywasz grę, nwcredpill – wygrywasz grę, nwcthereisnospoon – dostajesz 999 many i wszystkie czary, nwczion – dostajesz wszystkie budynki, nwcphisherprice – zmienia kolorystykę gry na inną, dosyć zwariowaną.

HOSTILE WATERS

Uruchom grę z parametrem –setusupthebomb. W czasie gry naciśnij klawisz funkcyjny F8, to otworzysz sobie konsolę. A gdy ta już się pojawi, wpisać będziesz mógł te oto kody: enableallmovies 1 – pozwala na obejrzenie wszystkich sekwencji filmowych, filthylucre 1 – 999999 EJ, invulnerable 1 – wszystkie jednostki są nieśmiertelne, revealmap 1 – pokazuje całą mapę misji, Winlevel 1 – pomyślne ukończenie misji. Jak się nahasasz, naciśnij ponownie F8, aby powrócić do gry.

MAX PAYNE

Aby dobrać się do bogactw oferowanych przez konsolę cheatów, należy uruchomić grę z parametrem „–developer". To znaczy, przed uruchomieniem programu wpisać w linii komend C:\maxpayne\maxpayne.exe –developer. Gdy MAX PAYNE już się uruchomi, naciskasz F12 i możesz już wpisywać następujące śmiesznostki: Coder – god mode, god – jak wyżej (czyli tryb boski), mortal – wyłączenie powyższych specjałów, getallweapons – każda broń do Twej dyspozycji, getinfiniteammo – niekończąca się amunicja, noclip – przenikanie przez ściany, noclip_off – powyższe udogodnienie komunikacyjne zostaje w wyłączone, getbullettime – dodaje Bullet Time, showfps – pokazuje liczbę klatek animacji na sekundę, getpainkillers – daje 8 apteczek (painkillerów), c_addhealth (100) – dodaje 100 do zdrowia, jump10 – wyższe skoki (zamiast 10 można wpisać 20 i więcej), SetWoundedState – Max chodzi kulejąc, SetNormalState – Max już nie kuleje. Dodawanie pojedynczych przedmiotów można uzyskać za pomocą komendy „Get" z dołączoną doń nazwą przedmiotu. I tak można sobie wpisać: GetBaseballbat, GetBeretta, GetBerettaDual, GetDualBeretta, GetDesertEagle, GetSawedShotgun, GetPumpShotgun, GetJackhammer, GetIngram, GetIngramDual, GetDualIngram, GetMP5, GetColtCommando, GetMolotov, GetGrenade, GetM79, GetSniper, GetHealth, GetPainkillers, GetBulletTime.

NO ONE LIVES FOREVER

W trakcie gry naciśnij klawisz „T". Po wykonaniu tej prostej czynności możesz już wpisywać te oto kody: mpimyourfather – god mode, mpwegotdeathstar – niekończąca się amunicja, mpkingoftehmonstars – pełen arsenał, wszystkie przedmioty i niekończąca się amunicja, mpmimimi – pełen arsenał, wszystkie przedmioty i niekończąca się amunicja, mpmaphole – ukończenie misji, mpdrdentz – maksymalny poziom życia, mpwonderbra – maksymalny poziom zbroi, mpyoulooklikeyouneedamonkey – dodaje wszystkie opcje zbroi, mpgoattech – ulepszenie każdej broni, mpmiked – wyjście z gry, mpasscam – widok TPP, mpflowerpower – tryb paintball, mpexorbitantamounts – bardziej krwawa rozgrywka.

OPERATION FLASHPOINT

Jeśli potrzebujesz więcej niż raz na misję zapisać stan gry, musisz wykasować poprzedni zapis. Znajdziesz go w katalogu Users\\Saved\Campaigns\1985. Kombinacja klawiszy Alt i Tab przełącza Cię do Windows. Zanim jednak skasujesz stary zapis, na wszelki wypadek wykonaj jego kopię!!! Ponownie naciśnij Alt i Tab, ale teraz dołóż do tego jeszcze Esc (na raz, oczywiście), aby spauzować rozgrywkę. Teraz możesz ponownie zapisać stan gry. Powyższą operację można powtarzać wielokrotnie.

PEARL HARBOR: DEFEND THE FLEET

Wszystkie parametry broni znajdują się w plikach umieszczonych w katalogu „\data\ammo" w folderze gry. Edytując i zmieniając zawartość tych plików można zmieniać sobie parametry uzbrojenia.

SERIOUS SAM

Jak chcesz być cwańszy niż ogół graczy korzystających z tego programu, naciśnij tyldę (~) i wpisz: please god – god mode, please fly – latanie, please ghost – przenikanie przez ściany, please killall – zabija wszystkich wrogów, please open – otwiera wszystkie drzwi, please invisible – niewidzialność, please tellall – pokazuje wszystkie komunikaty, please refresh – uzdrowienie.

STARTOPIA

Zmiana szybkości rozgrywki

Aby zmieniać szybkość rozgrywki w tej grze, przytrzymaj sobie najpierw klawisz funkcyjny F11, a wolną od tej czynności kończyną (ewentualnie członkiem) wpisz „RSHIFTSPEEDUP". Gdy to zrobisz, powinny pokazać się dwie wiadomości – pierwsza po RSHIFT druga po SPEEDUP. Następnie trzymając prawy Shift wciskasz klawisze: > – rozgrywka jest szybsza, – rozgrywka jest wolniejsza, L – normalna prędkość gry.

Tryb Scuzzer Cam.

Trzymając klawisz F11, wpisz „RSHIFTSCUZZERCAM", pojawią się dwie wiadomości. Następnie trzymając prawy Shift, wciskasz klawisze na klawiaturze numerycznej: 7 – do przodu, 8 – do tyłu.

Efekty specjalne.

Musisz przytrzymać klawisz F11 i wpisać „CLIVEROOLZ". Za trzecim wpisaniem wszystko wraca do stanu normalności.

Leniuchy, do pracy!

Mimo panującego wokół zamieszania, spowodowanego powrotem do szkoły, nasz dział trzyma się dzielnie. Co więcej, x-phile nadesłali mi tyle materiałów, że mógłbym nimi (ofkoz, materiałami) obdzielić wszystkie wydania X-Files aż do przyszłych wakacji!

Może trochę przesadzam, ale rzeczywiście dzięki Wam dysponuję tyloma ciekawymi artykułami, iż w najbliższych miesiącach zajmiemy się czymś więcej niż tylko opisami epizodów „Z archiwum X". Na razie jednak kontynuujemy temat x-karcianki i recenzujemy kolejne odcinki sezonu VIII.

X-karcianka cz. 2

Po artykule o The X-Files Collectible Card Game kilku graczy przesłało mi dodatkowe informacje (szczególne podziękowania należą się tu Foksowi Nemhauserowi). Oto one.

1) 354 karty zostały wypuszczone w I edycji. Potem ukazała się jeszcze edycja II, charakteryzująca się nieco innym layoutem. Doszło w niej 20 nowych kartoników (tzw. rare). Następnie na rynku pojawił się dodatek – „101361", a w nim ponad 150 kart. Ukazywały się też karty promocyjne – obecnie jest ich ok. 20–30. W sumie, pojawiło się ok. 600 kartoników.

2) Firma produkująca karty zakończyła działalność. Obecnie można je znaleźć w sklepach poza granicami Polski lub zamówić ze strony www.iserv.net/~ccg/order.html.

Roadrunners

Środek pustyni – Utah. Młody chłopak, Hank, siedzi na przystanku. Nadjeżdża autobus. Panuje w nim tłok, a pasażerowie zachowują się podejrzanie. Hank zasypia. Budzi się po kilku godzinach. Autobus stoi. Chłopak wygląda przez okno i widzi kobietę mordującą kamieniem inwalidę. Przerażony, chce uciec, jednak otaczają go inni pasażerowie... Sprawą zajmuje się Scully. Najwyraźniej jeszcze nie nabrała zaufania do nowego partnera, bo to, co robi, stara się utrzymać przed nim w tajemnicy. Szybko jednak dochodzi do wniosku, że postąpiła źle. Miasteczko jest bowiem mocno zacofane (żadnych telefonów), a ludzie tam mało przyjaźni. Na szczęście Doggett w porę przychodzi z pomocą.

„Roadrunners" trzyma w napięciu przez całe 40 minut. Już dawno nie było tak emocjonującego odcinka. Scully zagubiona w nieprzyjaznym miasteczku? Świetny pomysł! Jednak nie ma róży bez kolców. Największym minusem są tu wyjątkowo obrzydliwe sceny z robakami – zwykłego telewidza mogą zniechęcić.

Ocena: 7/10

Invocation

Dexter – Oklahoma. Podczas zabawy z rówieśnikami Billy zostaje porwany. Dziesięć lat później odnajduje się w niezmienionej postaci. W „wieczną młodość" chłopca trudno uwierzyć Doggettowi – cóż, to jego pierwsza paranormalna sprawa. Natomiast Scully – która do tej pory do wszystkiego podchodziła sceptycznie – pełni dotychczasową rolę Muldera, czyli próbuje przekonać partnera, że to ona właśnie ma rację.

Klimat „Invocation" jest „zabójczy". Można tu wyczuć charakterystyczną nutkę tajemnicy – obecną w każdym odcinku X–F, w którym występują dzieci. „Inwokacja" może przestraszyć, przypomina takie kinowe hity jak „Omen" czy „Lśnienie". Za najważniejszą rzecz można uznać podanie pierwszych informacji o przeszłości Doggetta, a konkretnie o tym, że jego brat lub

Szczęśliwi rodzice Williama

syn (na razie dokładnie nie wiadomo) również niegdyś zaginął...

Ocena: 9/10

Per Manum

Kat rodzi w szpitalu. Dziecko ma niepokojąco wysokie ciśnienie, lekarze decydują się więc na cesarskie cięcie. Po kilku godzinach na świat przychodzi... Obcy! Nazajutrz mąż Kat – Duffy – opowiada Doggettowi i Scully o porwaniach swojej żony przez UFO. Sprawa szybko „wciąga" Johna, który decyduje się przejrzeć akta partnerki (w końcu, Danę także porwali kosmici). Ta jest poirytowana faktem, iż Doggett grzebie w jej przeszłości. Dochodzi do pierwszej poważnej kłótni pomiędzy agentami. W „Per Manum" po raz pierwszy od dłuższego czasu ujrzymy Muldera – zgodzi się być dawcą nasienia do sztucznego

zapłodnienia Dany. Jednak zabieg nie przebiegnie pomyślnie...

Carter po mistrzowsku połączył wątki Kat i Scully – obie były uprowadzane, obie są teraz w ciąży. To śledztwo kosztuje Danę naprawdę wiele, ale nie może zrezygnować z jego prowadzenia. Chce uniknąć wszelkich podejrzeń. Dla mnie „Per Manum" to po prostu „bomba"! Szczególnie zadowoleni będą miłośnicy wątku miłosnego Scully–Mulder.

Ocena: 10/10

William Mulder – przyszłość Archiwum X :)

Surekill

Worcester – Massachusetts. Carlton Chase biega po pustych ulicach. Ktoś go ściga. Carlton nagrywa się na sekretarkę niejakiej Tammy. Chce, żeby: „dać mu szansę wytłumaczenie wszystkiego". W końcu trafia na posterunek. Policjanci biorą go za wariata i zamykają w celi. Mija chwila i Carlton dostaje kulkę. Następnego dnia Scully i Doggett oglądają zdjęcia rentgenowskie jego czaszki. Okazuje się, że biedak został trafiony dokładnie w czubek głowy. Strzał musiał więc być oddany z dachu posterunku, a kula przebiła wcześniej dwa piętra i rury (sic!).

Początek epizodu jest niczego sobie. Można się po nim wiele spodziewać. Lecz cała reszta jest przewidywalna. Na dodatek, gdy poznajemy Tammy i jej licznych adoratorów, bez problemu można się domyślić, dlaczego Chase zginął. Epizod minimalnie lepszy od bliźniaczo podobnej „Chimery", więc i ocena niewiele wyższa.

To się nazywa kampania reklamowa!

Ocena: 4/10

Kampania reklamowa

Polski Urząd Turystyczny wydał ok. 8 mln dolarów na wielką kampanię promującą nasz piękny kraj. W spotach reklamowych wystąpią: Sandra Bullock, Harrison Ford, Sigourney Weaver i UWAGA! David Duchovny!!! Twórcy kampanii zakładają m.in. zamieszczanie reklamówek w zagranicznych stacjach telewizyjnych, takich jak np. Discovery Travel i Eurosport. Akcja skierowana będzie do mieszkańców Europy Zachodniej, a jej nasilenie przypadnie na przełom 2002 i 2003 roku. Myślę, że możemy spodziewać się chociaż jednej wizyty w Polsce każdej z ww. gwiazd.

Cytat miesiąca:

Mulder odzyskuje przytomność w szpitalu.

Mulder: Czy ktoś za mną tęsknił?

Scully płacze i jeszcze mocniej przytula się do Muldera.

(„DeadAlive")

Campari

Ile razy zaatakował Was taki „ping!" (nie mylić z czasem, w jakim komputer otrzymuje odpowiedź z serwera)? Natychmiast po zainstalowaniu każda przyzwoita gra proponuje możliwość przeczytania pliku Readme. Czytajto lub podobnej elegii białym wierszem, gdzie poruszone są zazwyczaj wielce żywotne dla niej kwestie. A więc: jak ją uruchomić, pod jakim systemem, jakie wymagania musi spełniać komputer pod względem hardwere'u i softu itp. Tam też, w owym pliku, czarno na białym (przeważnie) stoi napisany adres strony tej gry w Internecie.

Są jednak miejsca w Sieci całkowicie oddane idei gier, grania i wszelakiego dobra służącego graczom. Pewnie spytacie: dlaczego w piśmie zajmującym się grami komputerowymi reklamujemy nie dość że konkurencję w sensie tematu, to jeszcze konkurencyjne medium? O tempora! o mores! chciałoby się powiedzieć, a tłumacząc, dodać, że pismo nie jest z założenia o grach – ale dla graczy! Nic zatem dziwnego, że ułatwiamy im i tak trudną w naszych warunkach egzystencję.

MAŁY SŁOWNIK GROWO-POLSKI

Przed prezentacją poszczególnych stron kilka słów o ich cechach wspólnych. Po pierwsze, mają one dość podobny układ. Strona główna to zazwyczaj festiwal wszelkich nowości, świeżutkich pomysłów, zapowiedzi i ciekawostek zawartych w treści. Układ menu też jest podobny. Co to są nowości, zapowiedzi czy recenzje, nie trzeba chyba tłumaczyć. Obok nich znajdują się solucje albo walkthroughs, czyli w wolnym tłumaczeniu na polski – śrubstaki vel imadła, innymi słowy – przewodniki, które za rączkę prowadzą poprzez rozgrywkę i umożliwiają jej ukończenie, zanim znajdziemy na skroniach pierwsze siwe włosy. Nikogo oczywiście do solucji nie namawiam, znam bowiem osobiście kilku zboczeńców, lubujących się w wymyślaniu, jak połączyć krokodyla z zakonnicą, by otrzymać fortepian.

Dalej wszelkie „tricki" i „tipsy". O ile to pierwsze słowo znaczy to, co znaczy, to drugie da się przełożyć bardzo różnie. W założeniu słowo „tip" miało znaczyć zapewne „wskazówka", ale czyż nie lepiej brzmi: „pędzelek do złoceń", „koniuszek", „napiwek" czy „skórka na kiju bilardowym". W każdym razie, triki i to „coś" to dział poświęcony wszelkim sztuczkom i drobnym oszustwom, do jakich uciekają się niektórzy gracze, by poprawić sobie humor i podbudować zszargane rozgrywką ego. Np. po wpisaniu CH_MÓJUDZIKIWĄŻ bohater w grze uzyskuje nieśmiertelność i absolutne błogosławieństwo, a na gracza spływa łaska widzenia zagubionego. I wówczas być może ten drugi zejdzie się na powrót z rozumem, a ten pierwszy zabije jeszcze więcej potworów.

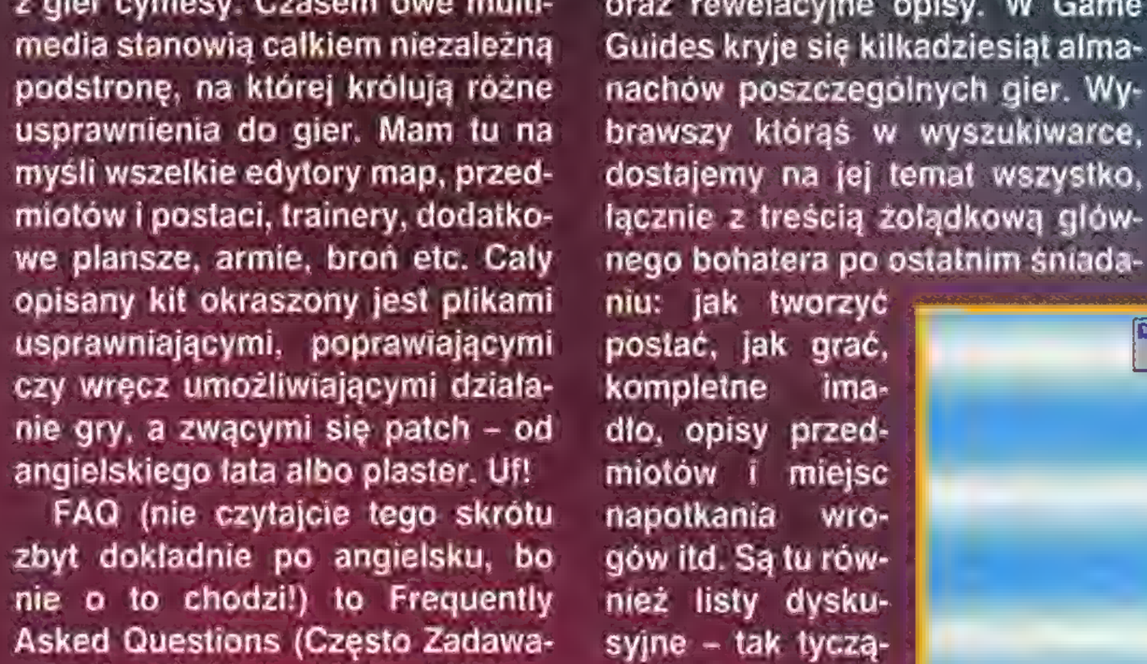
W plikach do pobrania, z angielska zwanych „downloads", znajdują się zwykle grywalne i niegrywalne dema, filmiki i inne wyciągnięte z gier cymesy. Czasem owe multimedia stanowią całkiem niezależną podstronę, na której królują różne usprawnienia do gier. Mam tu na myśli wszelkie edytory map, przedmiotów i postaci, trainery, dodatkowe plansze, armie, broń etc. Cały opisany kit okraszony jest plikami usprawniającymi, poprawiającymi czy wręcz umożliwiającymi działanie gry, a zwącymi się patch – od angielskiego łata albo plaster. Uf!

FAQ (nie czytajcie tego skrótu zbyt dokładnie po angielsku, bo nie o to chodzi!) to Frequently Asked Questions (Często Zadawane Pytania). Kryją się tu właściwie wszystkie możliwe odpowiedzi na temat gier. Jeśli nie możecie czegoś zrobić, coś Wam nie działa, jak powinno (mowa o grze), zastanawiacie się, czy można kupić tę grę Waszemu młodszemu bratu lub dziecku, odpowiedzi na Często Zadawane Pytania rozwieją wszelkie wątpliwości.

Co przyzwoitsza strona ma na pokładzie również wyszukiwarkę, pomagającą wszelkim Tezeuszom w beznadziejnej podróży po jej zawiłościach i meandrach. Wystarczy wpisać więc nazwę gry, a program przeniesie nas do adekwatnego (przepraszam za wyrażenie) ustępu. Tyle jeśli chodzi o słownik, teraz niech bronią się same strony.

WWW.GAMESPOT.COM

Warta polecenia, profesjonalna strona o grach na PC i inne platformy. Uaktualniana codziennie oprócz weekendów. Doskonale rozbudowany serwis newsowy oraz rewelacyjne opisy. W Game Guides kryje się kilkadziesiąt almanachów poszczególnych gier. Wybrawszy którąś w wyszukiwarce, dostajemy na jej temat wszystko, łącznie z treścią żołądkową głównego bohatera po ostatnim śniadaniu: jak tworzyć postać, jak grać, kompletne imadło, opisy przedmiotów i miejsc napotkania wrogów itd. Są tu również listy dyskusyjne – tak tyczące się konkretnych gier, jak i niezbędnego do grania sprzętu.

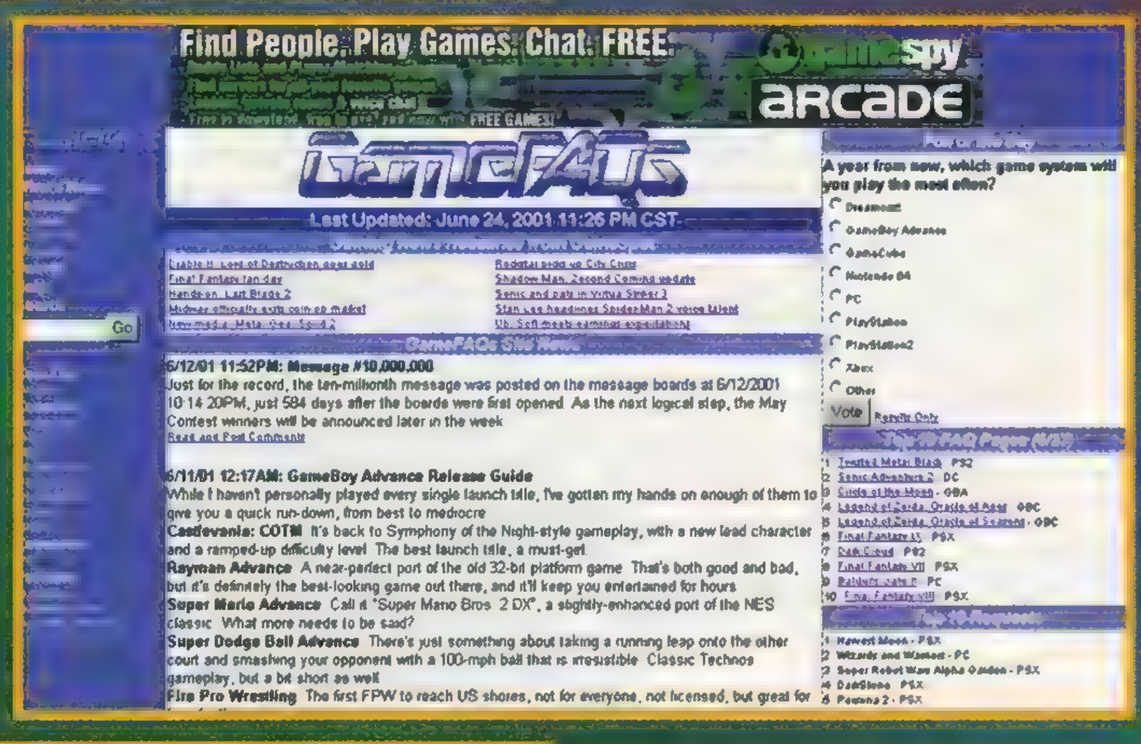


WWW.GAMEFAQS.COM

GameFAQs to strona może nieco mniej barwna, a przez to mało przemawiająca do ludzi z Lascaux, niemniej, jak wskazuje nazwa, zawierająca znakomite ilości wszelkich informacji na temat gier. Wyszukanie tytułu gry w oknie dialogowym skutkuje przeniesieniem na podstronę dotyczącą tylko jej. Tam zasypią Was wszelkie kody, triki, imadła i dobre rady. Broń Boże, nie znaczy to, że jedna gra ma np. jedno imadło. Nic podobnego! Jedno może być wówczas, jeśli dany tytuł wszedł do sprzedaży wczoraj, bo jeśli jest starszy, to możemy wybierać, powiedzmy, z pięciu albo dziesięciu. Byśmy nie pogubili się w całym tym galimatiasie, w formie podstrony twórcy dodali „pomoc", usprawniającą korzystanie z tych dobrodziejstw. Jak w poprzednim wypadku, tak i tu opisuje się gry z różnych platform.

WWW.AVAULT.COM

The Adrenaline Valut – to witryna o szczególnie dobrej nawigacji. Informacje rozmieszczone są czytelnie, choć chciałoby się, by szybciej pojawiały się opisy nowości, a nie tylko anonsy o ich rychłym nadejściu. Ponadto znajdziemy tu mnóstwo „cheatsów" i innych malutkich oszustw, wywiady, kącik wydawców, dema, patche, etc.



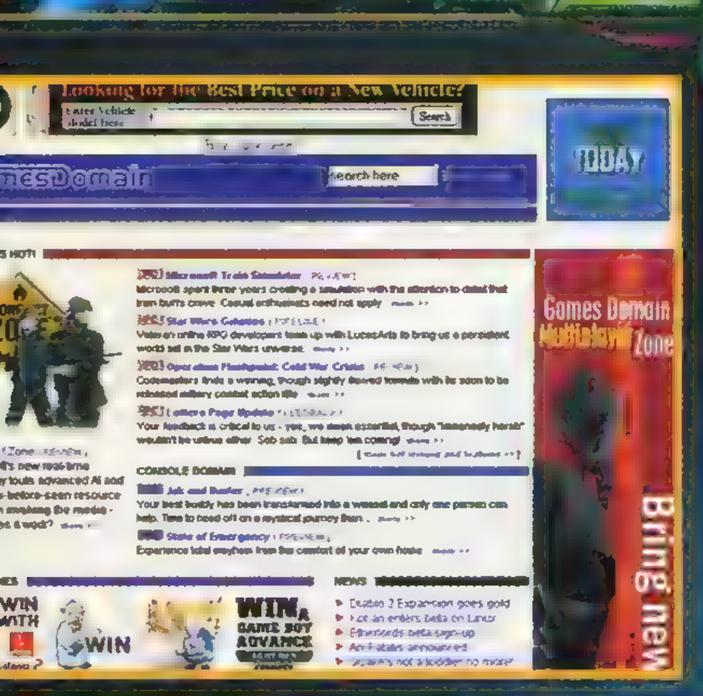
WWW.CHEATHEAVEN.CO.UK

Zwolennikom cheatów polecam pełną wiedzy brytyjską (co widać po grafice) stronę Cheatheaven. Pod względem opisów przewodników i innego mięska uwzględnione zostały tu wszelkie płaszczyzny growe, nie pomijając GameBoya czy Saturna.

WWW.GAMESDOMAIN.COM

Strona niezwykle barwna i rzekłbym – mrugająca, choć mimo

cybernet



Sieć graczom

Miły szelest folii. Dłonie niecierpliwie ślizgają się po gładkim pudełku. Refleks światła na dziewiczej płytce. Jednostajny szum czytnika i skaczące przed oczami kolorowe kwadraciki. Dwuklik na nowo powstałej ikonie. I... dreszcz znienawidzonego „ping!”.

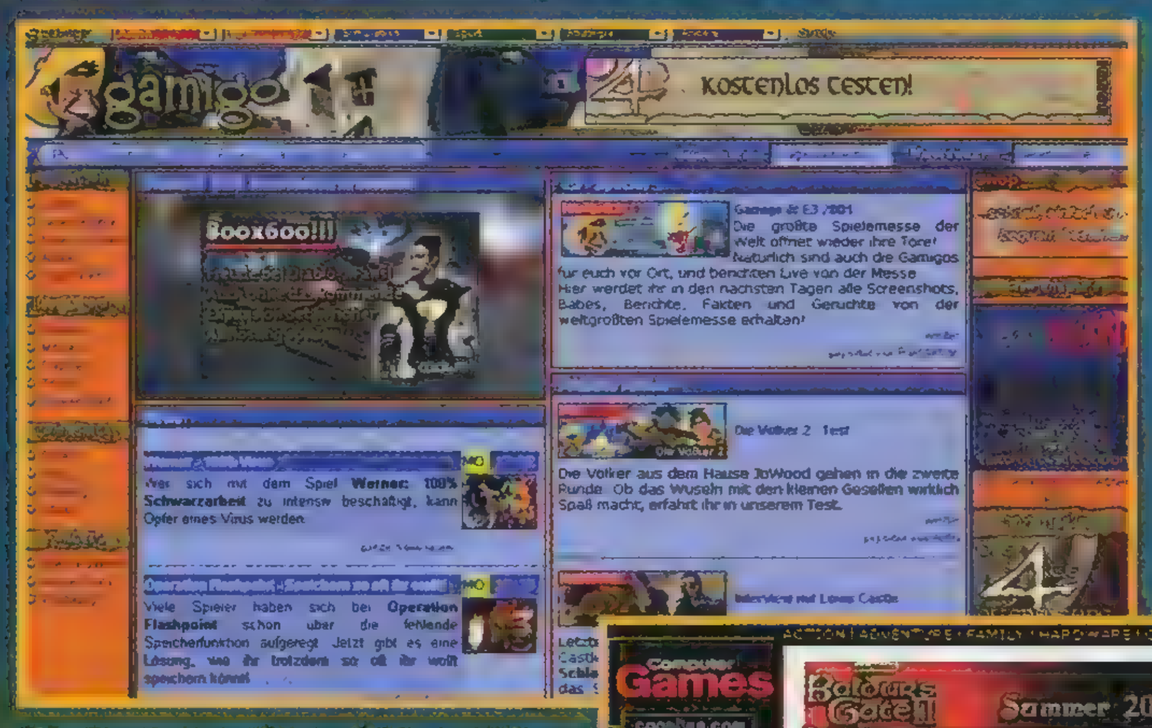
tej dyskoteki dość miła dla oka i merytorycznie bez zarzutu. W dziale Dzienniki wydawców publikowane są plotki, nowinki i zapowiedzi ze swiata gier i ich producentów. Oczywiscie, obecne są

WWW.CGONLINE.COM

Ostatnia angielskojęzyczna witryna, którą chcę przedstawić (chyba dla kontrastu) to Computer Games Online. Absolutne dno. ma tam nic. Jakieś napomknięcia, że owszem, coś się ukazało, kiedyś tam dawno... Opisy pamiętają Noego i jego arkę. Jedyny pretekst do wejścia na tę stronę stanowią screeny.

WWW.GRY.WP.PL

Jeśli chodzi o nasz kraj, dobra jest witryna Wirtualnej Polski. Znaczne ułatwienie dla młodszych (czyta) polskich) graczy stanowi język. Zawsze przyjemniej przeczytać solucje po polsku niż rzezbić w g... ze słownikiem na kolanach. Nie spodziewajcie się



cheaty, mapy i tipsy. Ciekawostką strony są: czat, gdzie na żywo można wymienić się informacjami i bolączkami z poszczególnych gier, oraz podstrona – gry online, na której w trybie single (albo multiplayer) można przyjemnie pomarnować czas.

WWW.GAMIGO.DE

Miłośnikom poezji Goethego i zwrotów w rodzaju „Hande hoch!” i „Weg (mi) die Paluchen” polecam tę niemiecką witrynę. Robię sobie oczywiście jaja, ponieważ jak każda przyzwoita strona, ta też ma

Owszem ładnie zakomponowana, dość łatwa nawigacja i koniec. Pod względem merytorycznym... nie

jednak rewelacji. Opóźnienie (zwłaszcza przy opisach) jest spore, nawet mimo częstych aktualizacji. A! I nie denerwujcie się, czekając na otwarcie – można usnąć. Pomijając jednak wszystkie te niedogodności, polecam ją jako jedną z lepszych.

WWW.GRY-ONLINE.PL

Niezłą polską stroną są Gry OnLine, witryna zawierająca encyklopedię gier wraz z opisami tychże, poradniki, recenzje, zapowiedzi oraz ABC Internetu, gdzie zamieszczono rady dla początkujących, dotyczące samego poruszania się w Sieci oraz kilka uwag, jeśli idzie o wybór dostawcy. W Hyde Parku

dostępne są felietony i inne swobodne wypowiedzi na wszelkie tematy krążące wokół gier.

Podsumowując ten krótki przegląd witryn growych, polecam jednak strony zachodnie, gdyż nadążają za wszelkimi nowościami na rynku nie samym tylko anonsem, że fakt jakiś zaistniał, lecz starannie go opisują. A traktując temat bez porównań i wycieczek, wszelkie witryny o grach są doskonałym wynalazkiem, pomagającym rozeznać się przeciętnemu zjadaczowi chleba w gąszczu nowych tytułów oraz doskonałym przewodnikiem, kiedy grę już kupimy, a nie do końca możemy się z nią zaprzyjaźnić.

Karalusio

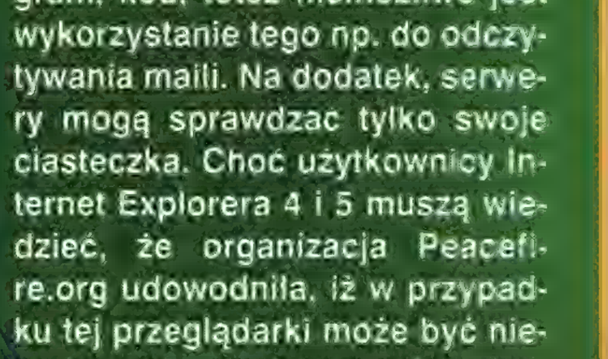
Szpiedzy

W prasie dużo pisze się o trojanach i hakerach, zajmujących się naszymi elektronicznymi informacjami. Tymczasem o wiele subtelniejsze, a zarazem skuteczniejsze w akcji mogą być inne metody zdobywania prywatnych danych o internautach.

Opisywane w niniejszym artykule sposoby zdobywania prywatnych danych nie mają nic wspólnego z działaniami niszczycielskimi czy pozwalającymi na przejęcie kontroli nad czyimś pecetem. Ale zbieranie i magazynowanie personaliów bez naszej zgody czy informacji o odwiedzanych przez nas witrynach nie jest najmilszą rzeczą. I w dodatku nie do końca legalną.

COOKIE MONSTER?

Cookies (ang. ciasteczka) to często niedoceniania funkcja przeglądarek, a może być to nośnik wielu informacji. Ciasteczka nie są tak groźne jak wirusy, nie przejmą też kontroli nad naszym komputerem. Ułatwiają podróżowanie po globalnej sieci, są elementem interaktywności Internetu. Zobrazujmy to przykładem. Wchodzimy np. na witrynę internetowego sklepu. Jego serwer wysyła do naszego kompa stronę – wzbogaconą o nagłówek. Od tej pory wszelkie konieczne do naszej z nim interakcji dane (adres, e-mail czy zawartość koszyka) przechowywane są na naszym dysku i dzięki temu przy następnych odwiedzinach zostaniemy od razu rozpoznani.



Tu Internet Explorer przechowuje ciasteczka

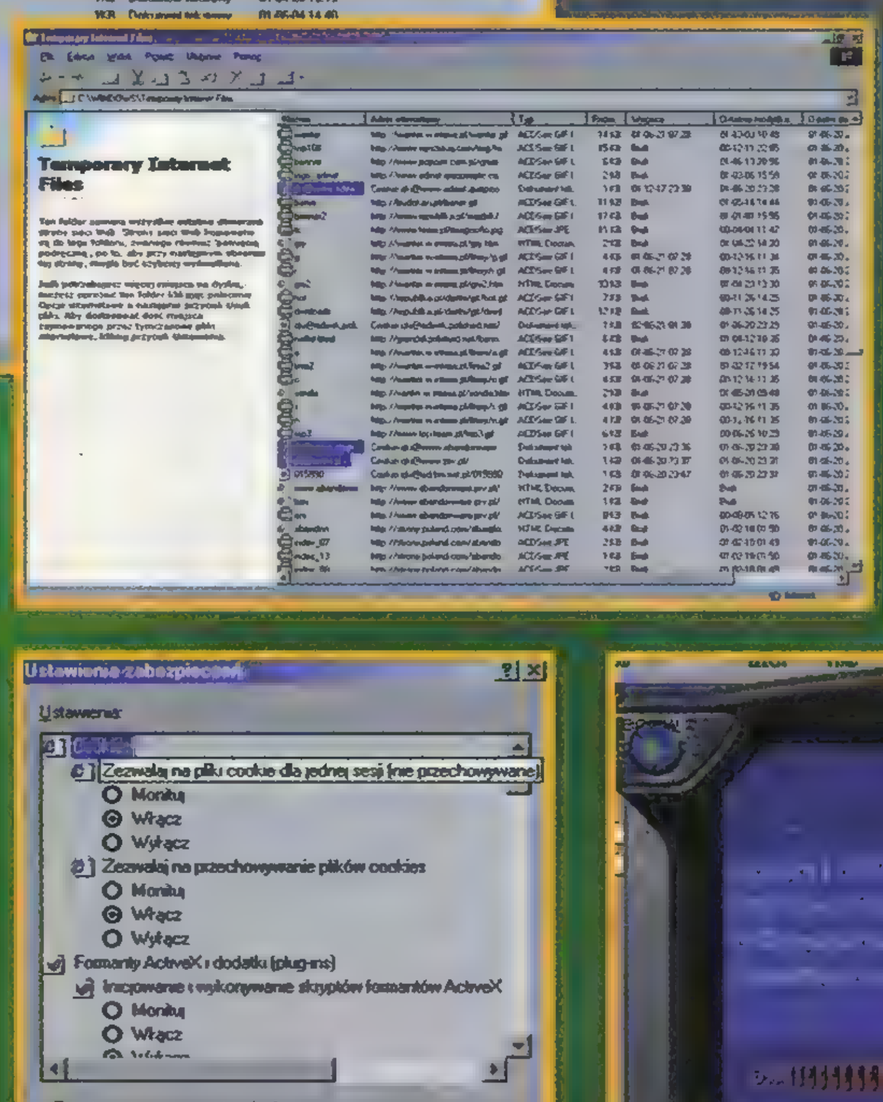
Tą drogą nie można jednak uzyskać danych, których sami nie podamy. Cookie to nie jest program, kod, toteż niemożliwe jest wykorzystanie tego np. do odczytywania maili. Na dodatek, serwery mogą sprawdzac tylko swoje ciasteczka. Choć użytkownicy Internet Explorera 4 i 5 muszą wiedzieć, że organizacja Peacefire.org udowodniła, iż w przypadku tej przeglądarki może być nieco inaczej – wystarczy odpowiednio spreparować URL. Aby zapobiec takim działaniom, trzeba zaopatrzyć się w łatę ze strony Microsoftu.

Częstszym jeszcze procederem jest monitorowanie naszych sieciowych wędrówek. Na tej podstawie serwer, np. sklepu online, gromadzi potrzebne mu informacje i tworzy dokładny profil użytkownika. Kiedy takowy odwiedzi później daną stronę, serwowany jest mu banner akurat z tym, co lubi. W ten sposób wiadomo, że reklama trafi do właściwego człowieka, no i witryna ma forsę. Szkopuł w tym, że odbywa się to bez naszej wiedzy.

Jeszcze sprytniej postępują firmy rozmieszczające bannery. Reklamy te znajdują się na innych serwerach niż odwiedzane przez nas strony, a chwila, przez którą łączymy się z nimi, by banner się załadował, wystarcza na spreparowanie ciasteczka. Zazwyczaj reklamy takie umieszczane są w wielu miejscach, toteż tworzące je firmy zdobywają szeroką wiedzę o internautach.

OSTROŻNIE Z CIASTECZKAMI

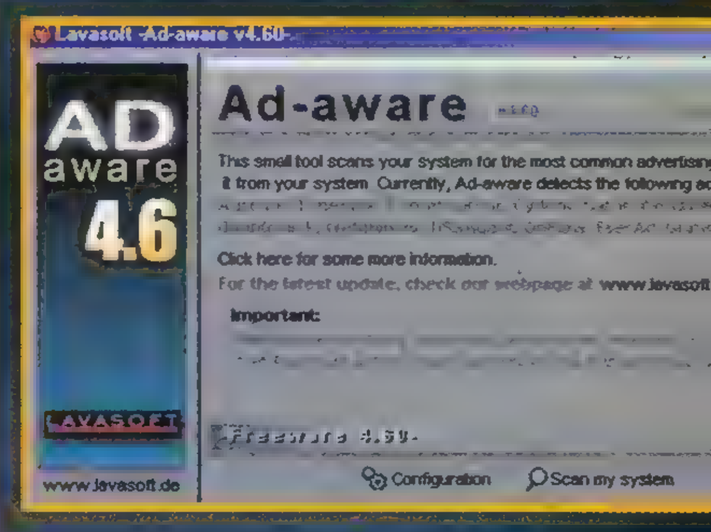
Jak uniknąć problemu z cookies? Wystarczy ograniczyć im dostęp do naszego komputera. Opcję taką udostępniają obie najpopularniejsze przeglądarki (pamiętajcie jednak, że niezgoda na przyjmowanie ciasteczek uniemożliwi korzystanie z wielu witryn internetowych – przede wszystkim sklepów). W Internet Explorerze wchodzimy do Narzędzia >Opcje Internetowe>Zabezpieczenia. Wybieramy Internet, potem Poziom niestandardowy, po dostaniu się do Zezwalaj na przechowywanie cookies, wciskamy Wyłącz. Możemy także wybrać opcję zapytania – umożliwia to decyzję w konkretnym przypadku. Wielbiciele Netscape'a wyłączą przyjmowanie ciasteczek w Edit>Preferences>Advanced, poprzez Disable cookies. Istniejące już ciasteczka możemy usunąć na dwa sposoby. Ręcznie – w IE usuwając zawartość katalogów /Windows/Cookies oraz /Windows/Temoporary Internet Files, zaś w Navigatorze – pliku cookies.txt w katalogu użytkownika. Drugim sposobem są programy nadzorujące, np. WebWasher (może też zablokować bannery reklamowe) czy Naviscope.



Wyłączenie cookies nie wymaga specjalnej wiedzy

SZPIEDZY W BANNERACH

Reklamy mało kto lubi. Te internetowe również. Nic dziwnego – opóźniają ładowanie stron, otwierają tysiące okien i... szpiegują. Często stosowany jest tzw. web-bug, czyli pluskwa – obecna na stronie WWW pod postacią malutkiego pliku gif w kolorze tła. Spotkać ją można także w e-mailach o formacie HTML. Po załadowaniu strony (odczytaniu listu) do tego, kto zamieścił pluskwę, przesyłane jest nasze IP, info o stronie, którą otworzyliśmy, a także dokładna data odwiedzin. I już można sprawdzić skuteczność reklam, sporządzić profile użytkowników itp. Pluskwy w e-mailach informują też, czy listy przesyłamy dalej.



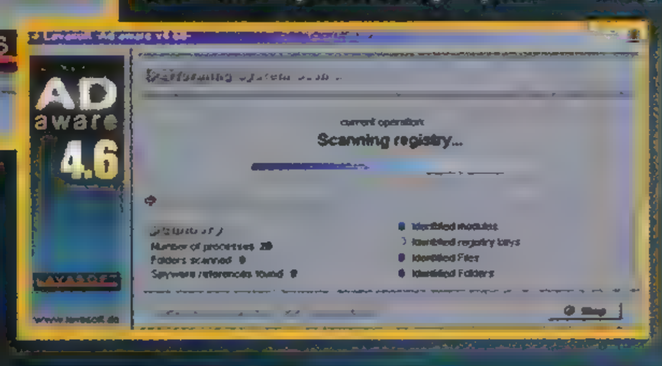
Bardziej zorganizowaną formą zyskiwania informacji jest oprogramowanie typu Adware. Po jakimś czasie daje się nam wybor – albo wykupimy licencję, albo koniec użytkowania. Ale wiedzcie, że jest jeszcze trzecie wyjście. Nie, wcale nie crack ;) Wystarczy... oglądanie reklam! Najczęściej program (np. GoZilla) ma plug-in firmy, ktora sprzedaje powierzchnię reklamową pod bannery wyświetlane podczas jego użytkowania. Tak działa np. bardzo popularna firma Radiate. Jeśli wejdziecie na www.radiate.com consumers products.html, możecie sprawdzic, czy dany program ma wtyczkę szpiegującą. Po wykupieniu licencji bannery zni-

GoZilla korzysta z modułu Radiate, który wyświetla reklamy podczas ściągania

Cyberzło WWW

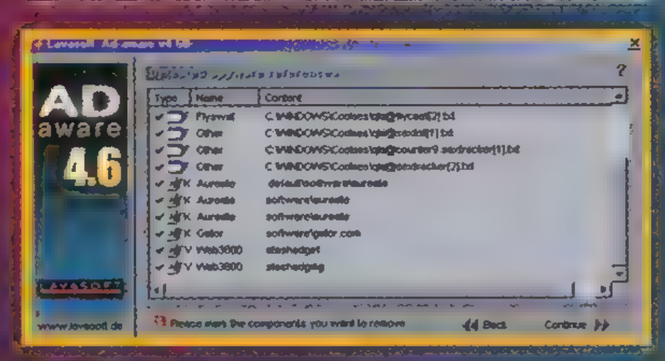
Adware to bardzo przyjazny i skuteczny program do szukania pluskiew reklamowych

kają, ale nie mamy pewności, czy gdzieś na dysku nie pozostały pliki

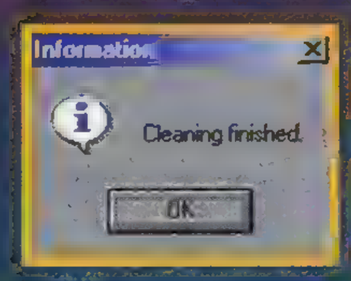


I po strachu ;) – wyniki nie są jednak za dobre

tecznie czyszczących dysk z modułów reklamowych. Ja polecam AdAware, który znajdzie wtyczki wielu firm, a wraz z monitorem Ad Watch będzie czuwał, byśmy nie stali się ich ofiarami na przyszłość. Inne tego typu programy to Optout czy Radiate No-Aura.



Rach, ciach zaznaczamy i... po wszystkim



Błogi spokój – jestem bezpieczny ;)

szpiegowskie. Ponadto nawet po rezygnacji z usług takich firm jak Radiate nasze dane zostają na ich serwerach. By uniknąć inwigilacji, wystarczy zajrzeć na stronę www.spychecker.com. Gdy wtyczkę już mamy, przyda się program, który ją odszuka – niestety, ręczne ich usuwanie wymaga znajomości rejestru Windows i przede wszystkim czasu. Jest wiele darmowych narzędzi, sku-

Szperacz rozpoczyna pracę...

gramowania korzystamy. Na ile są to plotki, a na ile prawda, tego nie wiadomo, ale niczego nie można wykluczać.

ZGUBIĆ SZPIEGÓW

Jeżeli pragniemy, by nikt nic nie wiedział o tym, jakie odwiedzaliśmy strony WWW, po co i kiedy, możemy skorzystać z witryn, które zapośredniczą w surfowaniu i będą filtrować informacje o nas. Bardzo popularny jest np. Anonymizer (www.anonymizer.com). Wpisujemy tam żądany adres i wciskamy GO. I już jesteśmy bezpieczni. Dla nas, żyjących w Królestwie Tepsy, usługi takie mają jednak swoje wady – pomimo wielu serwerów Anonymizera strony ładują się dłużej, a impulsy... biją. Z drugiej strony nie można przesadzać – należy tego używać jedynie

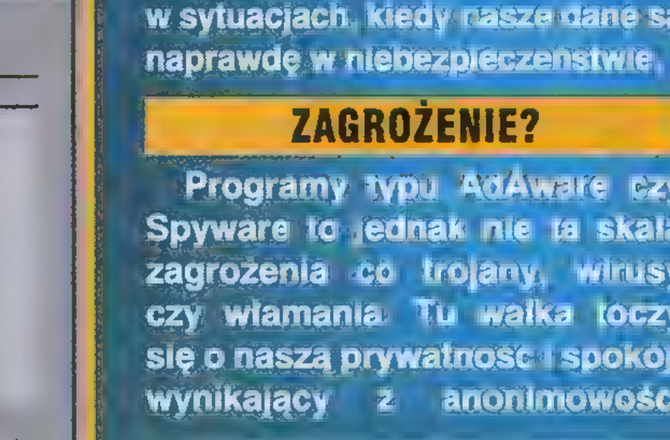
Witryny takie jak Anonymizer pozwalają na w pełni bezpieczne surfowanie

przy korzystaniu z Internetu. Łupem są dane, zdobywane bez naszej wiedzy. Jednak poza bombardowaniem reklamami i poczuciem, że gdzieś na dyskach jakichś firm umieszczone są nasze e-maile, adresy etc., tak naprawdę nic nam nie grozi. Choć warto mieć pojęcie o takim niebezpieczeństwie i wiedzieć, jak szukać oraz usuwać szpiegów ze swego komputera.

Qki

BILL SZPIEGUJE

O czynności szpiegujące oskarżany jest także Microsoft. Bez naszej wiedzy łączy się z serwerem swej macierzystej firmy np. Media Player – by pobrać kodek do odtwarzania filmów DivX. Podobnie jest z rejestracją za pomocą Microsoft Registration Wizard. Plotka głosi, że podczas tej czynności nasz komputer jest skanowany w celu ustalenia, z jakiego opro-



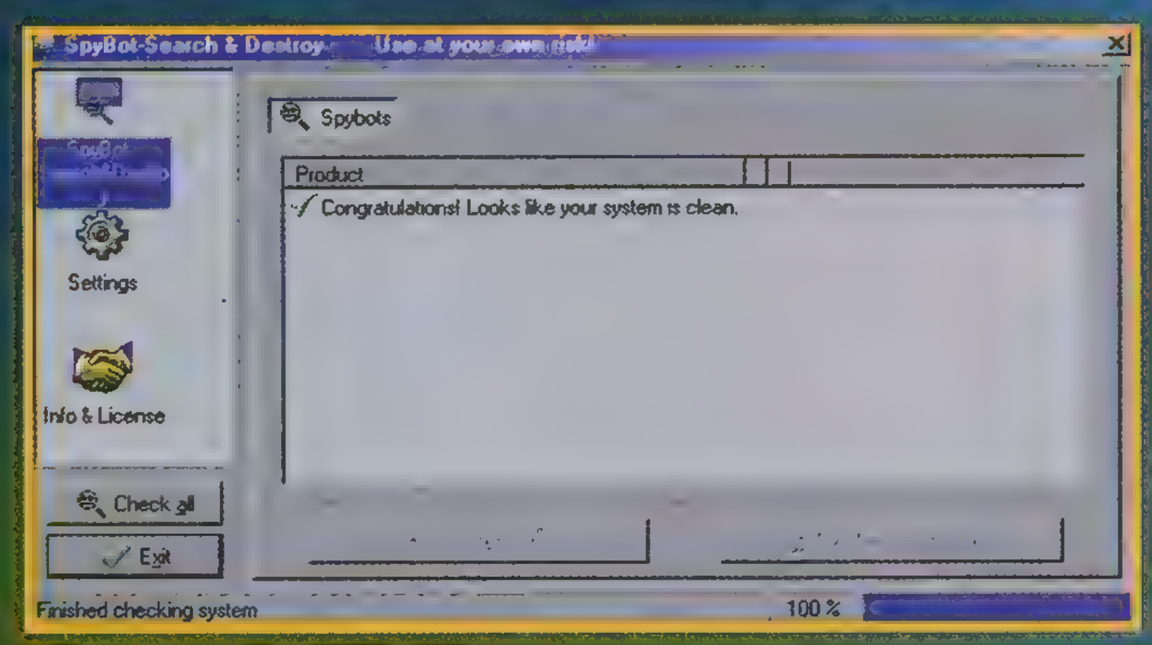
Silencer działa cicho, ale też jest skuteczny

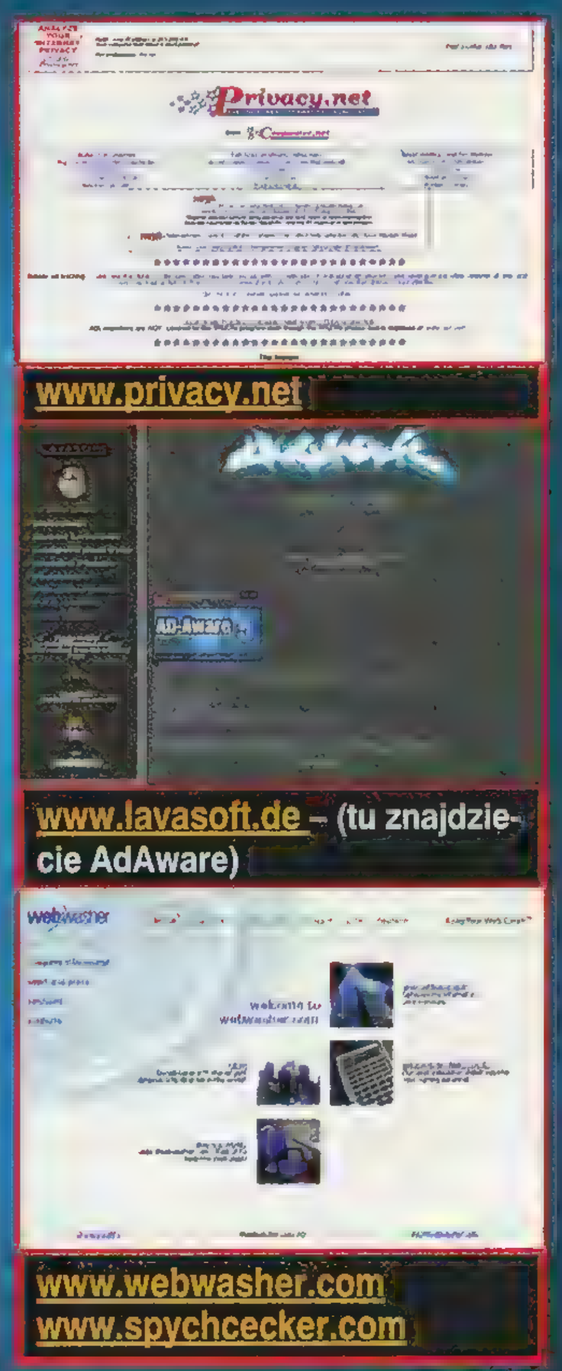
w sytuacjach, kiedy nasze dane są naprawdę w niebezpieczeństwie.

ZAGROŻENIE?

Programy typu AdAware czy Spyware to jednak nie ta skala zagrożenia co trojany, wirusy czy włamania. Tu walka toczy się o naszą prywatność i spokój, wynikający z anonimowości

To już inne narzędzie – SpyBot Search and Destroy już nic nie znalazł





Z Archiwum X....

Rok temu światek internautów obiegła informacja, że National Security Agency (USA) realizuje program o nazwie Echelon – program elektronicznego szpiegowania, który polega na monitorowaniu wszelkich form elektronicznej komunikacji. Terrorystów, handlarzy narkotyków itp. szuka się, przeglądając e-maile zwykłych ludzi. Selekcja odbywa się na podstawie słów kluczowych, np. „bomba", „broń" etc. Słusznie zauważano jednak, że te wyrazy mogą być użyte w różnym kontekście (także przez graczy :) Przepustowość maszyn używanych do projektu Echelon wynosi milion wiadomości w ciągu 30 minut. Całość owiana jest tajemnicą, a jej cele są bardzo rozległe. Choć głównie chronić ma to USA przed wrogami, to tak naprawdę nikt nie ma pojęcia, co NSA robi z zebranymi informacjami...

Garść rad dla anonimowych surferów

1. *Unikajcie włączania cookies bądź stale nadzorujcie ich działalność.*
2. *Używajcie programów antybannerowych.*
3. *Gdy macie stałe IP, koniecznie korzystajcie z firewalla!*
4. *Unikajcie częstego podawania e-maila na wszelkich witrynach.*
5. *Gdy często podajecie adresy e-mail, załóżcie wiele kont pocztowych, tak by nie udostępniać swojego głównego adresu.*
6. *Unikajcie wypełniania formularzy na stronach WWW, szczególnie tych, w których trzeba podawać wiele danych.*
7. *Korzystajcie z serwisów typu Anonymizer.*

Według definicji autorów teleimersja ma być systemem „umożliwiającym ludziom znajdującym się w różnych lokalizacjach pracę we wspólnym środowisku, tak jakby byli w jednym pokoj. Będzie to ostateczna synteza technologii sieciowej oraz medialnej, mająca zapewnić optymalne warunki pracy". Trochę to pokręcone i raczej mało zachęcające – w końcu, czyż wideokonferencji nie wymyślono już co najmniej kilkanaście lat temu? Owszem, jednak w tym wypadku mamy do czynienia z czymś zupełnie innym jakościowo.

TELEIMERSJA A WIDEOKONFERENCJA

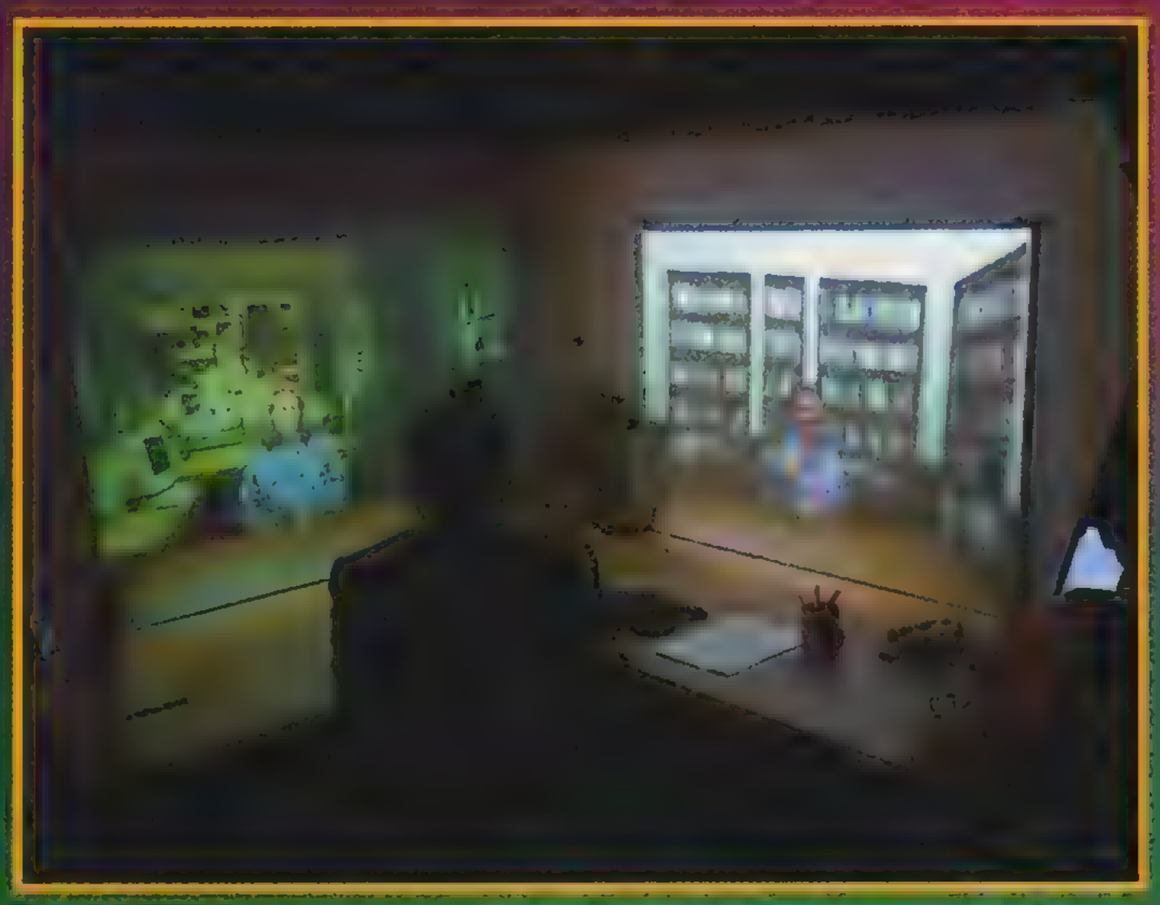
Ceny zestawów do wideokonferencji rozpoczynają się od, powiedzmy, 2,5 tys. złotych (wliczając w to koszt komputera, monitora, modemu oraz kamery z mikrofonem) – czyli jakichś 500 dolarów amerykańskich. Oszacowanie ceny zestawu teleimersyjnego jest jeszcze niemożliwe – po pierwsze dlatego, iż w tej chwili w pełni wyposażonych, eksperymentalnych studiów tego rodzaju jest na świecie dosłownie kilka (w zeszłym roku były zaledwie trzy), po drugie zaś, jeśli miałyby być one oferowane szerokiemu kręgowi użytkowników, musiałyby być zbudowane z podzespołów, które nie są jeszcze dostępne na rynku. Ostrożnie można szacować, iż w teleimersję bawić się nie można bez wyłożenia 250–300 tys. dolarów. Sześćsetkrotna różnica w cenie musi robić wrażenie. Zobaczmy, na co należy wydać owe pieniądze.

Podczas klasycznej wideokonferencji mamy do czynienia z płaskim obrazem rozmówcy. Dodatkowo, ze względu na niemożność ustawienia kamery w centrum jego pola widzenia (wszak znajduje się tam monitor), nie może on patrzeć osobie, z którą się kontaktuje, prosto w oczy, a to utrudnia komunikację. Teleimersja likwiduje te problemy. Otrzymujemy tam generowany w czasie rzeczywistym, trójwymiarowy obraz rozmówcy, wyświetlany tak, jakby ten siedział po drugiej stronie szyby (analogia do „rozmównicy" w więzieniu jest jak najbardziej trafna). Każdy, kto cokolwiek orientuje się w zagadnieniach obróbki grafiki, powinien już stwierdzić: „ludzie, przecież to wymaga gigantycznej mocy obliczeniowej!". Owszem, to prawda.

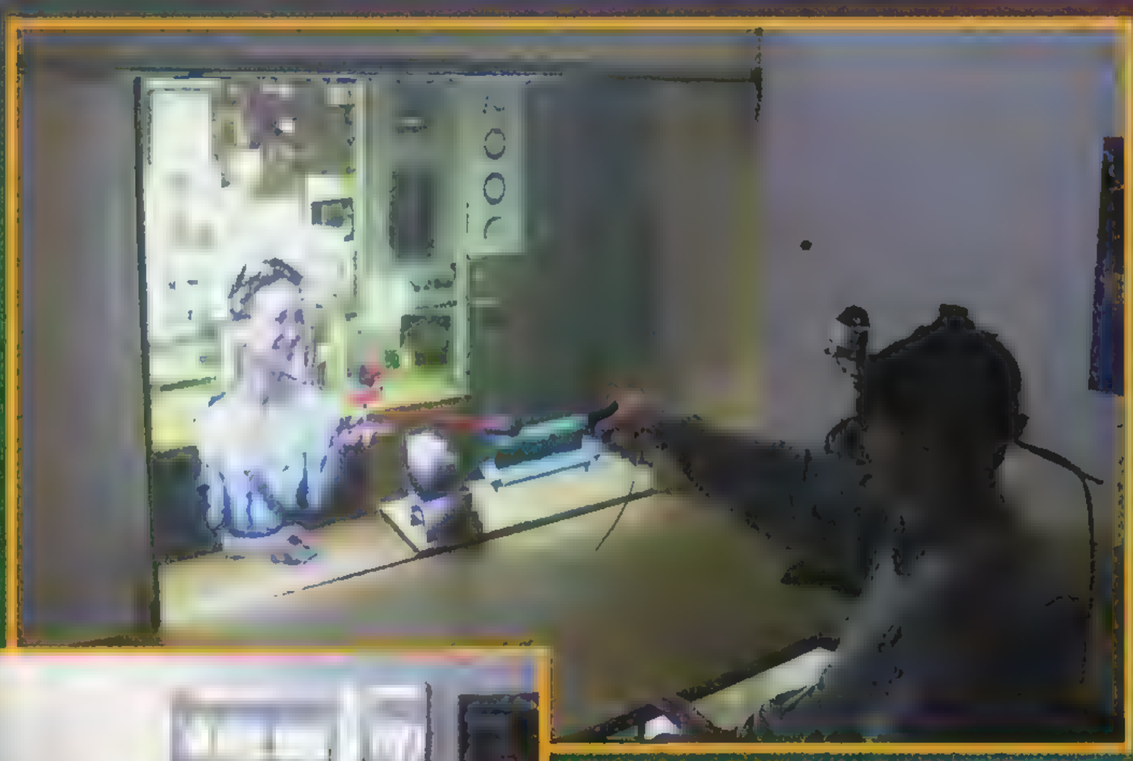
PENTIUM AD 2002

Zobaczmy, czego potrzebujemy, aby uruchomić sprawnie działające stanowisko teleimersyjne. Przede wszystkim – kamer. I to wielu. Pamiętajmy, iż chcemy uzyskać dobre trójwymiarowe odwzorowanie samych siebie. Gdyby chodziło o trójwymiarowy film czy też telewizję, wystarczyłyby dwie kamery, każda „łapiąca" obraz przeznaczony dla jednego z oczu widza. Teleimersja wymaga jednak analizy sceny i wytworzenia jej trójwymiarowej mapy – im więcej więc źródeł danych (kamer), tym lepiej. W obecnych systemach korzysta się je wszystkie w jednej płaszczyźnie. Aby osiągnąć najlepsze odwzorowanie, konieczny byłby układ sferyczny, składający się z około 60 urządzeń – tylko w takich warunkach można myśleć o poważniejszych zastosowaniach.

Siedem kamer, połączonych w pięć zespołów po trzy kamery, przekazuje obraz do komputerów tworzących trójwymiarową mapę sceny. Efekt pracy każdej „trójki" to tzw. „widok" zajmujący ok. 3Mbity.



Jedna z pierwszych sesji teleimersyjnych w maju 2000. Co prawda jak na razie częstotliwość odświeżania obrazu i jakość przedstawianych postaci pozostawia jeszcze sporo do życzenia, jednak jest to technologia, która w przyszłości, być może, zmieni oblicze biur na całym świecie.



Wygenerowana przez komputer „mapa" ciała z uwzględnieniem odległości od kamer

Dla przypomnienia – większość z nas łączy się z Siecią za pośrednictwem modemów, przesyłających dane z maksymalną szybkością ok. 30 kb/s (wiem, że standard to 56,6 kb/s, jednak chodzi mi o transmisję w obie strony, a nie tylko „do" użytkownika). Tymczasem podczas sesji teleimersyjnej absolutnie minimalna szybkość transmisji to 20 Mb/s, czyli jakieś 600 razy szybciej – tyle potrzebne jest do przesłania niemal nieruchomego obrazu o niskiej rozdzielczości, odświeżanego kilka razy na sekundę. Ocenia się, iż dochodząca w tej chwili do większości ośrodków akademickich w USA sieć OC3 (przepustowość 155 Mb/s) z ledwością wystarczyłaby do zorganizowania trójstronnej sesji teleimersyjnej. Istnieje jednak

GHz (powinny trafić do sprzedaży na przełomie 2001/2002). Tak więc otrzymujemy siedem ośmioprocesorowych maszyn do samej analizy 3D. Przydałoby się jeszcze kilka komputerów do przetwarzania dźwięku, łączenia wszystkiego w jeden ciąg danych, kompresji oraz wysyłki. Zresztą, siedem kamer to absolutne minimum. W obecnych systemach ustawia się z siedmiu kamer cyfrowych, połączonych w pięć „trójek" (patrz rysunek). Następny element, moduł analizy obrazu, przetwarza równocześnie dane z jednej takiej „trójki". Wedle prognoz sercem owego modułu mogłaby być ośmioprocesorowa stacja robocza, bazująca na procesorach klasy Pentium IV 2

POWOLNY INTERNET

takich jak transmisja operacji chirurgicznych. OK, załóżmy, że mamy już wszystkie niezbędne dane – czas wysłać je naszemu odbiorcy.

Teleimersja

Przychodzisz do biura. Włączasz komputer, na biurku stawiasz sobie kawę. Przed sobą widzisz kolesia od reklamy, po prawej informatyka. Zaczynacie omawiać nowy projekt. Tyle że jeden z Twoich dyskutantów siedzi w Nowym Jorku, a drugi w Londynie.

sieć, w której jest to możliwe – mam na myśli amerykański akademicki Internet 2. Inicjatywa ta zasługuje na oddzielny artykuł, w tym miejscu więc jedynie kilka podstawowych informacji. Internet 2 tworzy około 190 amerykańskich uniwersytetów we współpracy z kilkudziesięcioma prywatnymi firmami. Jest to sieć czysto akademicka, zwykli „szarzy" użytkownicy nie mają do niej dostępu. Rdzeniem jest tu sieć OC48 o przepustowości 2,4 Gb/s. Po jej uruchomieniu twórcy zaczęli się zastanawiać, do czego właściwie można wykorzystać tak ogromny potencjał. Podejrzewam, że nie zdajecie sobie sprawy, co właściwie oznacza taki transfer. Uwaga więc – przez sieć OC48 płytę DVD (jakby nie było – ponad 4,5 GB na warstwie!) przesyła się w czasie niewiele dłuższym niż 30 s (przy połączeniu modemowym zajęłoby to ponad 170 godzin). Przyznacie więc, iż jak na potrzeby teleimersji jest to wręcz idealne medium.

Tak właśnie wygląda człowiek po przetrawieniu przez komputery analizy obrazu. Nie jest to przerobiony obraz 2D, a trójwymiarowa „rzeźba" sylwetki, zamieniana przez maszynę odbiorcy na ruchomą wizualizację wyświetlaną na ekranie.

PO DRUGIEJ STRONIE KABLA

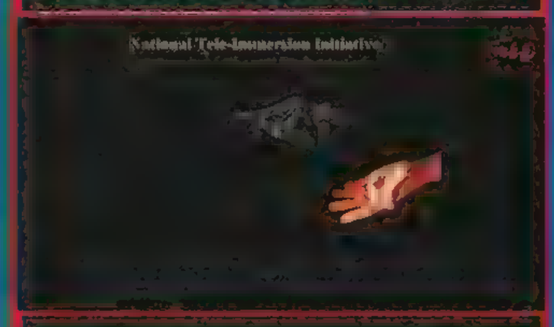
No dobrze – otrzymaliśmy już tę gigantyczną porcję danych, teraz trzeba zrobić z nich użytek. Tutaj, na szczęście, wymagania sprzętowe nie są już tak gigantyczne. W gruncie rzeczy, należy zrobić to, co jest chlebem powszednim każdej gry 3D – wygenerować odpowiedni model postaci, dorzucić tło, ewentualnie jakiś wirtualny obiekt i wysłać wszystko do wyświetlacza – wielkoformatowego monitora lub też, jeszcze lepiej, projektora. W rezultacie użytkownikowi wydaje się, jak już wspomniałem na początku, iż widzi swego rozmówcę, siedzącego po drugiej stronie lustra. Jak na razie jakość tak otrzymywanego obrazu jest jeszcze niezbyt zadowalająca (spora pikselizacja), a częstotliwość odświeżania zbyt niska, jednak już za kilka lat...

No właśnie – czego możemy spodziewać się w najbliższej przyszłości? Według Jarona Laniera z Advanced Networks and Services, jednego z twórców rzeczywistości wirtualnej w ogóle, a teleimersji w szczególności, systemy tego typu będą dostępne masowemu odbiorcy nie wcześniej niż za około 10 lat. Co będzie później – trudno powiedzieć. Z całą pewnością technologia ta znajdzie zastosowania podczas telekonferencji – bez konieczności drogich i czasochłonnych lotów międzykontynentalnych będzie można porozmawiać z partnerami zza oceanu czy też wspólnie obejrzeć nowy projekt, istniejący jedynie w rzeczywistości wirtualnej. W ogóle przedstawienie szerszemu gronu użytkowników projektów tworzonych przy udziale oprogramowania CAD/CAM stanie się łatwiejsze niż kiedykolwiek. I to bez niewygodnych gogli czy rękawic... Możliwa będzie także sprawna konsultacja podczas operacji czy też diagnostyka medyczna. Jednym słowem – telepraca nabierze zupełnie nowego wymiaru. Oczywiście, jeśli tylko znajdą się pieniądze oraz odpowiednie zapotrzebowanie społeczne. Ale to już warunki decydujące o powodzeniu każdego wynalazku.

Pooh

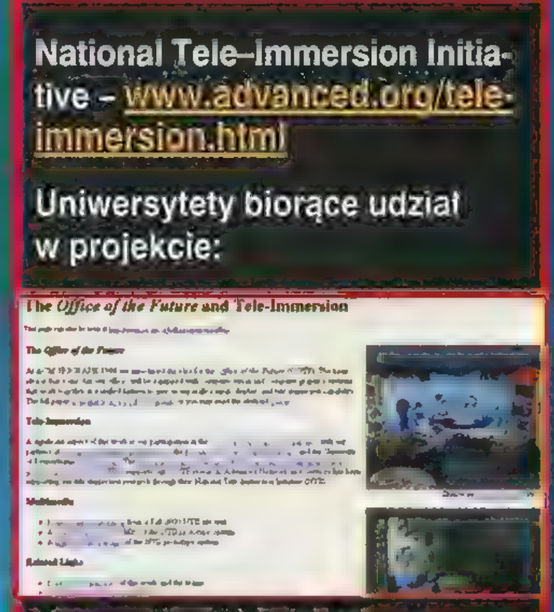
Projekt futurystycznego biura zbudowanego w oparciu o technologię teleimersji. Oddaleni od siebie współpracownicy mogą swobodnie rozmawiać czy też wspólnie oglądać trójwymiarowe modele generowane przez komputer.

PRZYDATNE ADRESY

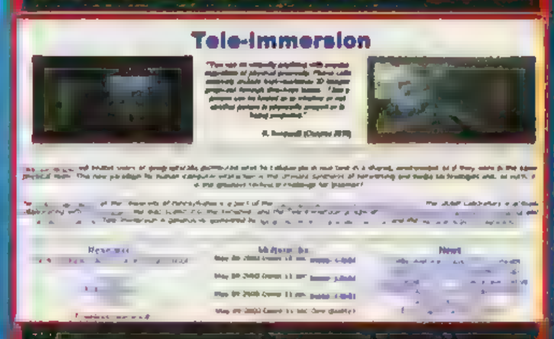


National Tele–Immersion Initiative – www.advanced.org/teleimmersion.html

Uniwersytety biorące udział w projekcie:



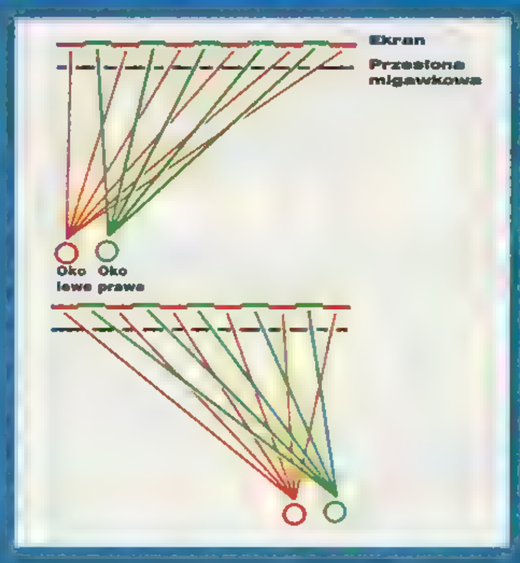
University of North Carolina – www.cs.unc.edu/Research/stc/teleimmersion/



Teleimersja w University of Pennsylvania – www.cis.upenn.edu/~sequence/teleim1.html

WYŚWIETLACZ AUTOSTEREOSKOPOWY

Aby wyświetlany na monitorze obraz zobaczyć jako trójwymiarowy, potrzebne są pewne urządzenia dodatkowe. Najpopularniejsze w tej chwili (oraz używane podczas większości doświadczeń opisywanych w tym tekście) są tzw. „okulary migawkowe" (shutter glasses). W ich skład wchodzą dwa ciekłokrystaliczne migawki, które na zmianę zasłaniają lewe lub prawe oko. Dzięki temu użytkownik w danym momencie widzi obraz przeznaczony tylko dla jednego oka – przy dużej częstotliwości odświeżania daje to złudzenie trzech wymiarów. Alternatywnym (i o wiele wygodniejszym) rozwiązaniem może być opracowywany na Uniwersytecie Nowojorskim tzw. wyświetlacz autostereoskopowy. W tym wypadku ekran z przesłoną został przeniesiony tuż przed monitor, natomiast komputer w czasie rzeczywistym rejestruje położenie głowy użytkownika i generuje obraz przeznaczony dla obu oczu. Równocześnie, zależnie od ruchu głowy, zmienia sposób pracy ekranu migawkowego (patrz rysunek). Więcej informacji na ten temat pod adresem: www.mrl.nyu.edu/projects/autostereo/



Schemat działania ekranu autostereoskopowego (pozwalającego oglądać obrazy trójwymiarowe bez konieczności używania specjalnych okularów). Na ekranie wyświetlane są na zmianę dwa obrazy, jeden (czerwone punkty) przeznaczony dla oka lewego, drugi (zielone) dla prawego. Moduł analizujący ruch głowy i położenie oczu tak zmienia działanie przesłony migawkowej, aby każde z oczu widziało jedynie przeznaczony dla siebie obraz. Należy zwrócić uwagę na przesunięcie szpar w przesłonie w momencie przemieszczenia głowy.

Kompendium Wiedzy 4

KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji SECRET SERVICE, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując materiał do książki nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział KONIEC WIEKU, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale HARDWARE staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię DVD. W dziale INTERNET zamieściliśmy dekadencki materiał o HACKER–ach oraz poradnik jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzuciliśmy 50 stron Kombat Kornera!!! i wiele imadeł – w tym Barldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w KOMPENDIUM WIEDZY zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie ekskluzywny materiał dotyczący kultowego już serialu NEON GENESIS EVANGELION, oraz coś ekstra – pierwszy polsko–japoński słownik Sailor–Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać – wyślij kupon z zamówieniem ze strony 128.

416 stron

za 19.90

+ 4.60 koszty wysyłki = 24.50

Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 124

Prenumerata

Zasady Prenumeraty:

SECRET SERVICE

można zaprenumerować na rok

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 128). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W roku ukazuje się 11 numerów. Prenumeratorzy otrzymują Secret Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰–16⁰⁰). Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem czyli np. płacąc w styczniu jako pierwszy otrzymuje się numer marcowy.

Prenumerata Secret Service

Cena rocznej prenumeraty

79.⁰⁰zł

1 numer GRATIS!

Kompendia Wiedzy

Zasady zamawiania:

Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.

KOMPENDIUM 1 BIS	**– 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 2	**– 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 3	**– 13,90 + 4,30 = 18,20**
TRYLOGIA	**– 33,50 + 5,70 = 39,20**
KOMPENDIUM 4	**– 19,90 + 4,60 = 24,50**

W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90

Archiwalia

Zasady zamawiania:

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 128) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

*W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: **(0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰**. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

1 szt. – 1,90	6 szt. – 4,50
od 2 do 3 szt. – 2,60	od 7 do 9 szt. – 5,40
od 4 do 5 szt. – 3,50	

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

NEO'02 3.50 zł | NEO'03 3.50 zł | NEO'04 3.50 zł | NEO'05 3.90 zł | NEO'06 3.90 zł | NEO'07 3.90 zł | NEO'08 3.90 zł | NEO'09 3.90 zł | NEO'010 3.90 zł | NEO'11 3.90 zł | NEO'12 4.50 zł

NEO'13 4.50 zł | NEO'14 4.50 zł | NEO'15 4.50 zł | NEO'16 4.50 zł | NEO'17 4.50 zł | NEO'18 4.50 zł | NEO'19 4.50 zł | NEO'20 4.50 zł | NEO'21 4.50 zł | NEO'22 4.50 zł | NEO'23 4.50 zł

NSS'68 5.00 zł | NSS'69 5.00 zł | NSS'70 5.00 zł | NSS'71 5.00 zł | NSS'72 5.00 zł | NSS'73 5.00 zł | NSS'74 5.00 zł | NSS'75 5.00 zł | NSS'76 5.00 zł | NSS'77 5.00 zł | NSS'78 5.00 zł

NSS'79 5.00 zł | NSS'80 5.00 zł | NSS'81 5.00 zł | NSS'82 5.00 zł | NSS'83 5.00 zł | NSS'84 5.00 zł | NSS'85 5.00 zł | SS'86 5.00 zł | SSCD'86 10.00 zł | SS'87 5.00 zł | SSCD'87 10.00 zł

SS'88 6.00 zł | SSCD'88 12.00 zł | SS'89 6.00 zł | SSCD'89 12.00 zł | SS'90 6.00 zł | SSCD'90 12.00 zł

10 zł

PEŁNA WERSJA GRY

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

W SUPER CENIE

zamów numer SS CD 86 w archiwaliach

pamiętaj o kosztach przesyłki

Uwaga Instytucje!

Secret Service

można zaprenumerować również poprzez katalog

„Prasa w prenumeracie RUCH"

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

To są kupony do zamawiania!
(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)
Wytnij lub zrób kserokopię

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 93**

PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika SECRET SERVICE

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery NSS i SS:

68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87
88	89	90							

Zamawiam następujące numery SS CD:

86 pełna gra HOMM 2	87	88	89	90

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej ____ **Numer Klienta**

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 93**

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI	M	L	XL	XXL
3	–	☐	–	–
7	–	☐	–	–
9	–	☐	☐	–
10	☐	☐	☐	–
14	–	☐	☐	–
18	☐	☐	☐	☐
19	☐	–	–	☐
20	–	–	☐	☐

BLUZY	M	L	XL	XXL
11	–	–	–	–
15	☐	☐	–	–
17	–	–	–	–
21	☐	☐	–	–

PLECAK

23 Plecak czarny —
24 Plecak szary ☐

INNE

12 Torba —

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej ____ **Numer Klienta**

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 92**

KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** ☐
13.90 + 4.30 = 18.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** ☐
19.90 + 4.60 = 24.50

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA** ☐
K1 + K2 + K3 ZA CENĘ **39.20**

Zamawiam nast. numery NEO:

2	3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej ____ **Numer Klienta**

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

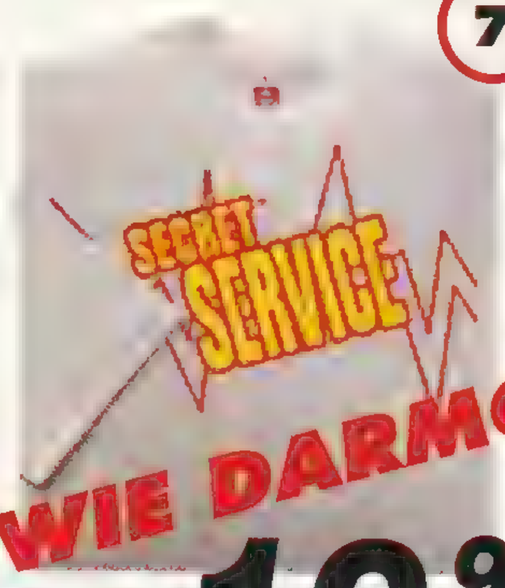
Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Produkty firmowe

T-Shirt Na Wakacje! z logo SS

Bawełniany

7



PRAWIE DARMO!!!

19.90

Plecak „TRÓJKĄTNIACZEK" z logo NSS

24

74.40 *Cena zawiera koszt przesyłki*

Bluzy

SUPER CENA

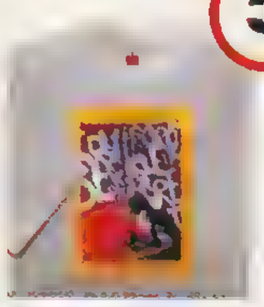
15

39.90 ~~62.90~~

21

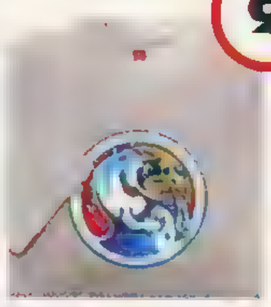
109.90

Bawełniane T-shirty



3

19.90



9

29.90

10

42.00

SUPER CENA

14

19.90 ~~42.00~~

18

44.90

19

44.90

20

44.90

Produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

Adres dla klientów robiących zakupy w redakcji.

ProScript Sp. z o.o. Warszawa, ul. Biała 3, pokój nr 7 (parter)

W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.

konkurs

Wakacyjny

rozstrzygnięty!!!

Przede wszystkim podamy odpowiedzi na zadane pytania. W pierwszym punkcie pytaliśmy, ile części liczy sobie seria JAGGED ALLIANCE. Właściwa odpowiedź brzmi – trzy (odpowiedź b), ale akceptowana była również odpowiedź c) – dwie i pół. W pytaniu drugim nie mogło być już wątpliwości. Gra JAGGED ALLIANCE jest dzielona na tury (czyli odpowiedź b). Przy ostatnim pytaniu nikt nie pomylił się przy udzielaniu odpowiedzi. Gracz prowadzi do boju drużynę komandosów. Poniżej zamieszczamy listę osób nagrodzonych. Gratulujemy!

Adam Bartkowski – Lubowidz, Adrian Kania – Łódź, Andrzej Watras – Gdańsk, Antosz Jarema – Grodziec, Arkadiusz Artomski – Zielona Góra, Bartosz Nowak – Koszalin, Bartosz Sańpruch – Słupsk, Damian Słowik – Gdynia, Dariusz Hanzlik – Czechowice – Dziedzice, Dariusz Zieliński – Chorzów, Dawid Janicki – Poznań, Grzegorz Grabowski – Stargard Szczeciński, Hubert Staniszewski – Warszawa, Jacek Pietrzyk – Chybie, Jakub Hawryluk – Warszawa, Jakub Lambrych – Wrocław, Jakub Nowakowski – Radom, Jakub Pokrzywiak – Mosina, Jarosław Grochocki – Ostrołęka, Joanna Zdziarska – Gdańsk, Karolina Jaźwińska – Warszawa, Katarzyna Fryc – Opole, Krzysztof Budry – Godlewski – Warszawa, Krzysztof Flak – Gliwice, Krzysztof Gut – Białystok, Krzysztof Ryszkiewicz – Witkowo, Łukasz Hinc – Gdynia, Łukasz Markiewicz – Dołuje, Łukasz Skrobacha – Sosnowiec, Maciej Stwora – Pszczyna, Maciek Kowalski – Racibórz, Marcin Jasiński – Warszawa, Marcin Młoczyński – Wrocław, Marek Piekarski – Warszawa, Marek Surdyk – Głogów, Mariusz Bichajło – Bytom, Michał Jachowicz – Wieliczka, Michał Witkowski – Poznań, Michał Wolski – Nieporęt, Paweł Fijałkowski – Łódź, Paweł Makaron – Bielsko – Biała, Piotr Madeja – Bydgoszcz, Rafał Soboszek – Dzięgielów, Robert Tomaszewski – Kielce, Tadeusz Wojtala – Katowice, Tomasz Mielnicki – Wiązowna, Tomasz Niedoba – Kraków, Tomasz Tuliński – Warszawa, Wojtek Kieres – Chrzanów, Zbyszek Sylwestrzak – Władysławów.

MULTISERWIS II
pon-pt w godz. 12-19
TEL. (0-22) 631-42-24
FAX (0-22) 862-46-73
ul. Wolska 71/73 01-229 WARSZAWA
WWW.MULTISERWIS.COM.PL e-mail: multiserwis@multiserwis.com.pl

KOMPUTERY PC - Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach. Możesz wymienić stary komputer na nowy - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.

ZESTAWY KOMPUTEROWE:
CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT
CENNIK Z DNIA 15.VIII.2001

INTEL PENTIUM III 733 Mhz CELERON A +128C PŁ.GŁ. BX 233-1400 Mhz ATX ATA/100 FSB 133 64 MB DIMM 133 Mhz, HDD 10 GB ATA/100 CD-ROM 52x LG, SOUND 3D 16 BIT P'N'P OBUDOWA MIDI TOWER ATX, FDD 1,44 MB KLAWIATURA zg. z WIN 98', MYSZ SVGA 8MB AGP
CENA - 1500 zł

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:

ZAMIANA PROCESORA NA:	
INTEL PENTIUM III 766 Mhz CELERON 128c	20
INTEL PENTIUM III 800 Mhz CELERON 128c	70
INTEL PENTIUM III 850 Mhz CELERON 128c	150
INTEL PENTIUM III 733 Mhz 256c 133 Mhz	390
INTEL PENTIUM III 800 Mhz 256c 133 Mhz	440
INTEL PENTIUM III 866 Mhz 256c 133 Mhz	560
INTEL PENTIUM III 933 Mhz 256c 133 Mhz	650
INTEL PENTIUM III 1000 Mhz 256c 133 Mhz	790

AMD DURON 850 Mhz, PŁ.GŁ. K7VZA 650 - 1700 Mhz ATX ATA/100, 64 MB DIMM 133 Mhz HDD 10 GB ATA/100, CD-ROM 52x LG, SOUND PRO 3D 16 BIT P'N'P, OBUDOWA MIDI TOWER ATX, FDD 1,44 MB, KLAWIATURA zg. z WIN 98 MYSZ, SVGA 8MB AGP
CENA - 1600 zł

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:

ZAMIANA PROCESORA NA:	
AMD DURON 900 Mhz	60
AMD ATHLON THUNDERBIRD 900 Mhz	100
AMD ATHLON THUNDERBIRD 950 Mhz	150
AMD ATHLON THUNDERBIRD 1000 Mhz	190
AMD ATHLON THUNDERBIRD 1100 Mhz	250
AMD ATHLON THUNDERBIRD 1200 Mhz	280
AMD ATHLON THUNDERBIRD 1300 Mhz	470
AMD ATHLON THUNDERBIRD 1400 Mhz	650

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:
DO SDRAM 128 MB (DIMM) 90
DO SDRAM 256 MB (DIMM) 120

ZAMIANA CD x52 NA:
LG DVD 12x/8x 140

TWARDE DYSKI - DOPŁATY
HDD 20400 MB ULTRA ATA/100 70
HDD 30600 MB ULTRA ATA/100 100
HDD 40800 MB ULTRA ATA/100 150

MODERNIZACJE
!!! KORZYSTNE RATY !!!

ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:
PROCESOR CELERON 733 128c + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (133 Mhz FSB) ATX AGPx4 +ATA 100 + 64 MB RAM 133 Mhz + OBUDOWA MIDI ATX
CENA 820 zł

AMD DURON 850 MHz + PŁ. GŁ. K7VZA (KT133A) ATX AGPx4 +ATA/100 + 64 MB RAM 133 Mhz + OBUDOWA MIDI ATX
CENA 920 zł

SKUP
SPRZEDAŻ
UŻYWANYCH KOMPUTERÓW PODZESPOŁÓW MONITORÓW
DRUKAREK

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.

MONITORY	
Samsung-Samtron	
SAMTRON 15" 56E (0,24mm/1024x768_68Hz/TCO'95) (opis)	540
SAMTRON 17" 76DF (0,20mm/1280x1024_65/płaski kinekop) (opis)	910
SAMTRON 17" 76E (0,24mm/1280x1024_65/OSD/TCO99) (opis)	750
SAMTRON 19" 95P PLUS (0,26mm/1600x1200)	1260
SAMTRON 19" 96BDF (0,2mm/1600x1200_68Hz/płaski)	1390
DRUKARKI + przewód poł.	
HP Desk Jet 840C	390
HP Desk Jet 930C	570
HP Laser Jet 1200 (C7044A) (opis)	1830
SKANERY	
PLUSTEK OPTICPRO P12+FINEREADER S	340
PLUSTEK OPTICPRO PT12+FINEREADER	490
PLUSTEK OPTICPRO UT12+FINEREADER (opis)	490
KARTY GRAFICZNE	
PROLINK GEFORCE 2 GTS PRO 64MB TV-out DDR	650
PROLINK GEFORCE 2 GTS PRO 32MB TV-out DDR	590
PROLINK GEFORCE 2 MX 64MB BOX TV-OUT	410
PROLINK GEFORCE 2 MX400 32MB TV BOX	380
PROLINK GEFORCE 3 64MB DDR TV BOX	1620
SVGA 8MB AGP	80

KARTY MUZYCZNE	
SOUND BLASTER LIVE OEM 1024	240
SOUND BLASTER 128/PCI OEM CT4811	100
SOUND BLASTER LIVE PLAYER 5.1 OEM	290
NAGRYWARKI CD-R I CD-RW	
LG 8/4/32 OEM (CED-8080B)	380
LG 12/8/32 OEM (CED-8120B)	470
YAMAHA 16/10/40 ATAPI OEM	670
YAMAHA 20/10/40 ATAPI OEM	1020
FAXMODEMY	
ZOLTRIX 56000 VSP PCI SMART HSF	80
TUNERY TV	
AVER CAPTURE AVER TV PAL DK/BG A2	340
AVER PHONE AVER TV STUDIO PAL DK/BG A2	380
GŁOŚNIKI KOMPUTEROWE	
TRUST 150 W	60
TRUST 240 W.	100
CREATIVE (SW DIGITAL) 2 gł. + SUB.	430
CREATIVE (DTT2200) 5 gł. + SUB.	630
CREATIVE (DTT3500D) - KINO DOMOWE	1590

POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE
!!! PROWADZIMY NAPRAWY USZKODZONYCH MONITORÓW ORAZ DRUKAREK !!!
!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 I PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!
!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!

WIRTUALNE IMPERIUM GIER

- największa baza RECENZJI
- najświeższe ZAPOWIEDZI
- gorące NOWINKI z Polski i świata

WWW.GRY.WP.PL

wyłączny patron internetowy eXtra serii XGra

- tony TIPS & TRICKS
- najobszerniejsze SOLUCJE i PORADNIKI
- codzienny UPDATE
- najwięcej KONKURSÓW

Quake 3 Arena teraz u nas

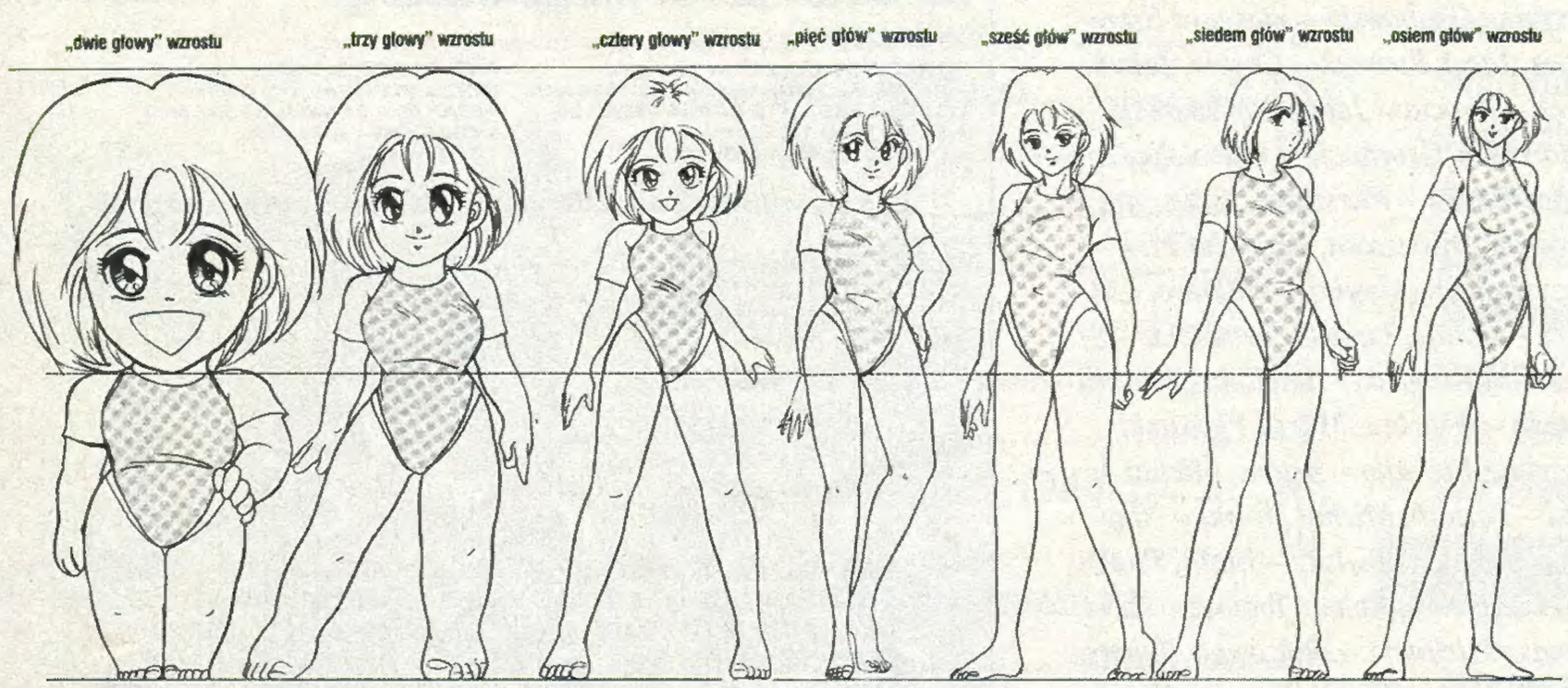
sponsor serwisu FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

INTRUDER ALERT GRAPHIC

Wiem, zapowiadałem zmiany itp. Ale jakoś nie bardzo był czas i miejsce. No bo i co tu robić z jedną stroną? Na razie Manga Room nie zmieni się, a jeśli wszystko pójdzie dobrze, to na naszej witrynie WWW będzie trochę więcej w tym temacie.

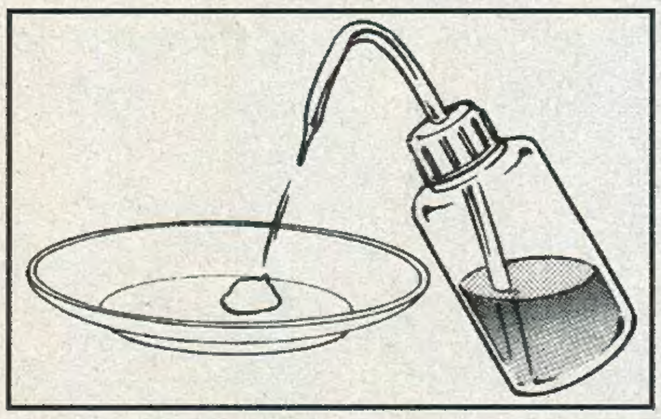
Jak powstaje manga

vademecum młodego rysownika



Firma Waneko działa na naszym rynku już od dłuższego czasu, jednak jej dotychczasowe produkcje raczej nie miały specjalnego szczęścia z uwagi na swoją „specyfikę". Sytuacja ta najprawdopodobniej zmieni się po wakacjach za sprawą ich nowego pisma pt. „MangaMix". Ma to być m.in. kilka odcinków różnych dzieł, np. „Black Jack" Tezuki Osamu.

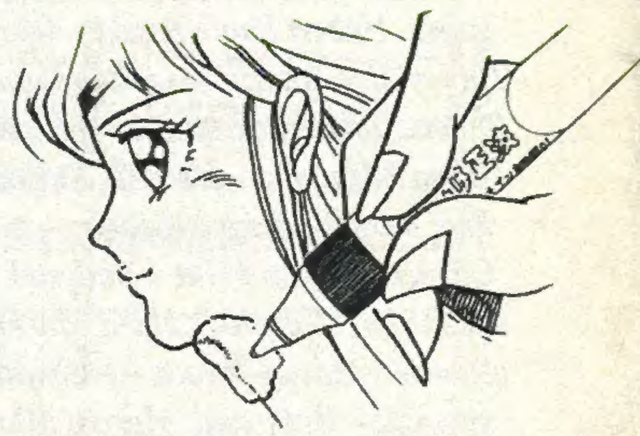
Jednak dziś zajmiemy się innym wydawnictwem tej firmy, a mianowicie podręcznikiem rysowania mangi.



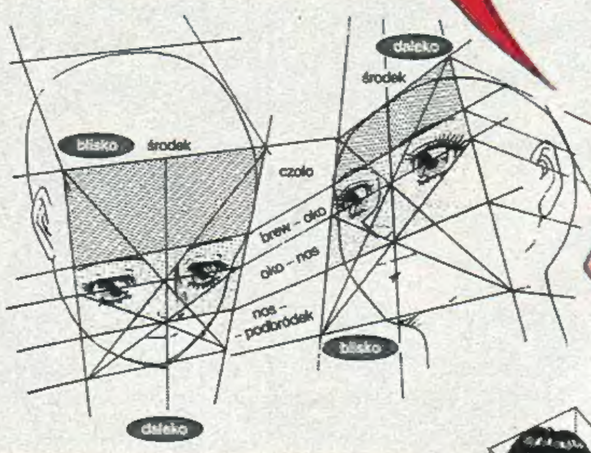
„Jak powstaje manga" to bogato ilustrowana pozycja, która ma za zadanie wprowadzić nas w tajniki tradycyjnych japońskich technik plastycznych. Jeśli macie swojego ulubionego bohatera z anime czy mangi, to z pewnością już nieraz próbowaliście go narysować. I choć pewnie nic nie wychodziło, to idę o zakład, że większość z Was chciałaby machać ołówkiem tak jak np. Kosuke Fujishima. Opisywana tu seria ma właśnie pomóc takim osobom. Choć niewykluczone, że i doświadczeni rysownicy również znajdą tu coś dla siebie.

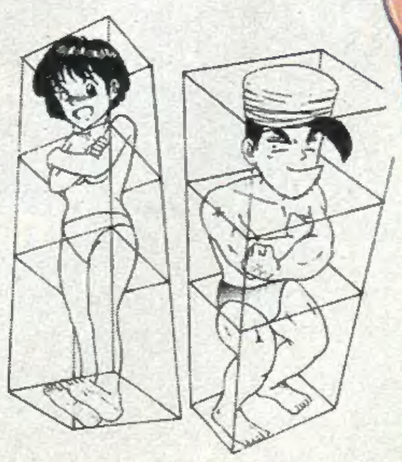
W pięciu tomach po kolei odkrywane są tajniki tworzenia mangowych ilustracji. A wcale nie jest to prosty proces. Pierwsza książeczka to praktyczny wstęp, pokazujący najprostsze techniki oraz ich przykłady. Można tu znaleźć ogromną liczbę wskazówek dla początkujących twórców, jest to prawdziwa skarbnica wiedzy. Tom drugi pokazuje, jak udoskonalić uzyskane już umiejętności i oczywiście także zasypuje nas masą porad i przykładów. Jednak jego główny temat to projektowanie i późniejsze rysowanie mangowych postaci. W zapowiadanej części trzeciej mają być zawansowane techniki, a także porady, jak dbać o szczegóły i dobierać oświetlenie. Tom czwarty ma traktować o wykańczaniu i łączeniu poszczególnych obrazów. Natomiast ostatni, piąty, zostanie w całości poświęcony trudnemu zadaniu rysowania postaci kobiecych. Dzięki tej książeczce dowiemy się, w jaki sposób tworzyć tak lubiane przez wszystkich krągłości oraz idealne proporcje. W chwili obecnej powinny być dostępne trzy pierwsze tomy, natomiast wydanie następnych przewiduje się kolejno na listopad 2001 oraz styczeń 2002.

Całość ma bardzo przystępny format. Opisy podstaw oraz sposób przedstawiania kolejnych technik jest bardzo przyjazny czytelnikowi, a przez to zrozumiały. Wszystko zostało wytłumaczone krok po kroku, ze szczegółowymi przykładami, co bardzo dobrze wpływa na atrakcyjność tej serii. No i cena nie jest zbyt wyrugowana, jeśli weźmiemy pod uwagę możliwości, jakich opanowanie oferują nam te książeczki.



Osobiście uważam, że jest to jedna z ciekawszych pozycji, jakie pojawiły się na naszym rynku, przede wszystkim ze względu na jej oryginalność. Polecam wszystkim tym, którzy zawsze chcieli nauczyć się rysować, ale także tym, którzy chcieliby doskonalić swój warsztat.





© k's Art 1998

Konsolite

Jak powstaje manga
Dystrybucja w Polsce Waneko
www.yo.rim.or.jp/~waneko/
http://sklepjaponski.cjb.net

XPLOSIV

TWÓJ PC'et WYLECI W POWIETRZE!

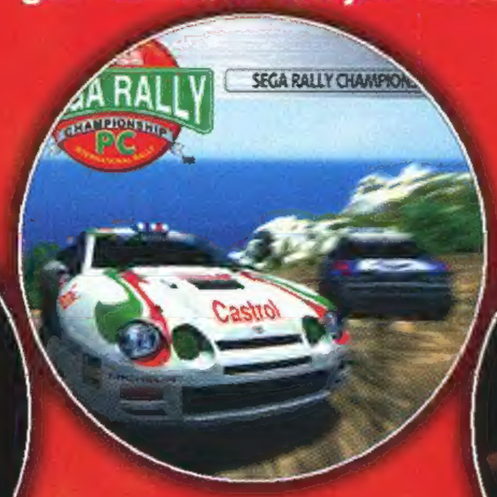
SUPER CENA TYLKO 29,- ZŁ

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Gra okrzyknięta najlepszymi wyścigami konsolowymi. Fenomen automatów, doskonały engin i grafika. Świetny model jazdy ! Sega Rally Championship wprowadza nowy poziom gier samochodowych.

THE HOUSE OF THE DEAD

Szok i sceny mrożące krew w żyłach, czy to właśnie wprawia Cie w odpowiedni nastrój? Jeśli tak to koniecznie zagraj w The House of the Dead, jedną z najbardziej przerażających gier konsolowych.



LAST BRONX

Rewelacyjna gra konsolowa spod znaku "mocnego uderzenia". Oparta na eginie kultowego Virtual Fighter. Akcja toczy się w Nowym Tokio, gdzie poskramiać będziesz najgorszych rzezimieszków. Teksturowani wojownicy oraz nietuzinkowe tła prezentują się doskonale. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli ulicznych „zadym".

SEGA®

najlepsze gry z automatów na Twoim PC

FORMULA KART'S

Najbardziej realistyczne wyścigi kart'ów. Doświadczysz wrażeń jakie towarzyszą prawdziwemu kierowcy kartingowemu. Od samego startu, aż do linii mety toczyć będziesz ostrą rywalizację z najlepszymi tego sportu. Tak zaczynał słynny Arton Senna. Gra polecana wszystkim fanom czterech kółek.

SEGA TOURNING CAR CHAMPIONSHIP

Przenieś się na wyścigowe tory Europy, po których z zawrotną prędkością mkną najpopularniejsze auta. Gra w całości bazuje na słynnych zawodach z serii European Tourning Car. Świetna oprawa graficzna, dźwiękowa i doskonały realizm jazdy. Możliwość gry na podzielonym ekranie.

VIRTUA FIGHTER II

Konwersja konsolowego super HITU na komputery domowe! W pełni trójwymiarowe postacie, doskonale animowane, wprawią Cię w osłupienie. Poruszają się niczym żywi wojownicy na arenie walki. W tej grze każda z postaci walczy własnym stylem walki. W sumie około 2000 różnych ciosów razem z kombosami, oraz rzuty, które odpowiednio wykorzystane doprowadzą Twojego przeciwnik a do rozpaczy. Ten gatunek gier z pewnością nie wyginie! W to trzeba zagrać!

PANZER DRAGON

Rewolucyjny 3D shooter SEGI. Świetna grafika, masa eksplozji, znakomite oświetlenie i niebanalni przeciwnicy. Nietuzinkowa gra akcji, która przykuje Cię do komputera. Po prostu rewelacja!

WORLDWIDE SOCCER

Jedna z najlepszych symulacji konsolowej piłki nożnej teraz w wersji PC! Kluby piłkarskie całego świata, najlepsi piłkarze, największe areny futbolu to wszystko znajdziesz w SEGA WORLDWIDE SOCCER. Oprócz tego reakcje publiczności, duży realizm rozgrywki, dopracowana grafika oraz rewelacyjne ujęcia z różnych kamer.

JUŻ WKRÓTCE KOLEJNE HITY Z KOLEKCJI XPLOSIV!

PYTAJ W SKLEPACH Z OPROGRAMOWANIEM.

(c) 2001 Xplosiv if a registered trade mark of Empire Interactive Europe Ltd.
All rights reserved. All other trade marks and logos remain the property of their respective owners.

empire INTERACTIVE

techland software publisher

Wyłączna dystrybucja

Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: (062) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl

THE STING!

KARIERA GANGSTERA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

The Sting: Kariera Gangstera jest grą akcji symulującą życie niezwykle ambitnego złodziejaszka imieniem Matt. Akcja gry toczy się w latach 50-tych, w największym wirtualnym, trójwymiarowym mieście jakie powstało na peceta. Niezwykle zabawna i pełna humoru gra, przedstawia losy głównego bohatera jako złodzieja-dżentelmena. Zaczynając „karierę" jako nikomu nie znany rabuś, gracz musi zdobyć reputację najlepszego włamywacza w mieście. Jedynym skutecznym sposobem będzie dokonywanie coraz bardziej spektakularnych i ambitnych skoków i obrabianie coraz lepiej strzeżonych miejsc. Nic nie przyniesie takiego prestiżu w środowisku jak skok na Bank Centralny i pokonanie najnowszych systemów zabezpieczeń. „Kariera" Matta jest w Twoich rękach.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

neo

JoWooD Productions

PATRONAT INTERNETOWY
Wirtualna Polska
www.gry.wp.pl

© 1998 - 2001 neo Software Productions GmbH. JoWood Productions SoftwareAG. Wszelkie prawa zastrzeżone.